Podpowiedzi do: Worms Armageddon · Starcraft: Brood War · Gangsters

64 STRONY!

CD-ACTION

Nr 04/99 (16)
Kwiecień
1999

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja:
Spec Ops: Ranger Assault

Poradniki:
- Gangsters
- Close Combat III
- Magic Trainer cz. 3
- Poradnik Hackera cz. 4
- Budka Suflera

Solucje:
- Worms Armageddon
- Oddworld: Abe's Exoddus
- Starcraft: Brood War
- Blood 2
- Thief: The Dark Project cz. 2
- Redguard
- V2000
- Rainbow Six

Silver Shark
ISSN 1429-964X
04

Święta przyszły!

Niestety nie te gwiazdkowe, a w naszym kraju tak się jakoś w dodatku dziwnie przyjęło, że jedynymi honorowanymi prezentami na Wielkanoc są jajka-niespodzianki... Czegoś takiego do komputera się przecież nie włoży, a pograć to tym można jedynie w jakąś dziwną odmianę futbolu amerykańskiego. Dla rasowych komputerowców jest to jednak równoznaczne kompletnej ich bezużyteczności, zwłaszcza po zajęciu się czekoladową osłonką. Jedyna nadzieja na nowe tytuły we własnym kieszonkowym... Taki przygnębiający świąteczny nastrój nie oznacza jednak, iż rezygnujemy z niesienia pomocy. Parę porządnych pozycji w spisie treści się przecież znalazło, wystarczy zerknąć poniżej - przedświąteczny dołek nas, jak widać, ominął. Przynajmniej częściowo... Okres przed-świąteczny wpłynął bowiem niezbyt przyjemnie na stan naszego serwera, co objawiło się utratą wszystkich znajdujących się na nim listów przysłanych w formie elektronicznej. Równie nieprzyjemną wpadką jest zresztą falstart naszej strony internetowej... Cóż, jesteśmy niestety tylko ludźmi, (no, może poza paroma Redakcyjnymi Zergami)...

Jako rewanż rozwiązaliśmy jednak sprawę prenumeraty oraz, uwaga, uwaga, numerów archiwalnych! Po szczegóły odsyłam do Budki Suflera, gdzie imć Podpowiadacz z własnej, nieprzymuszonej woli, wszystko ładnie opisał. Może tylko jednak mała zachęta: Plusa w prenumeracie będziecie mieli taniej! I to wcale nie z powodu świąt, chyba że są jakieś trwające przez cały czas!

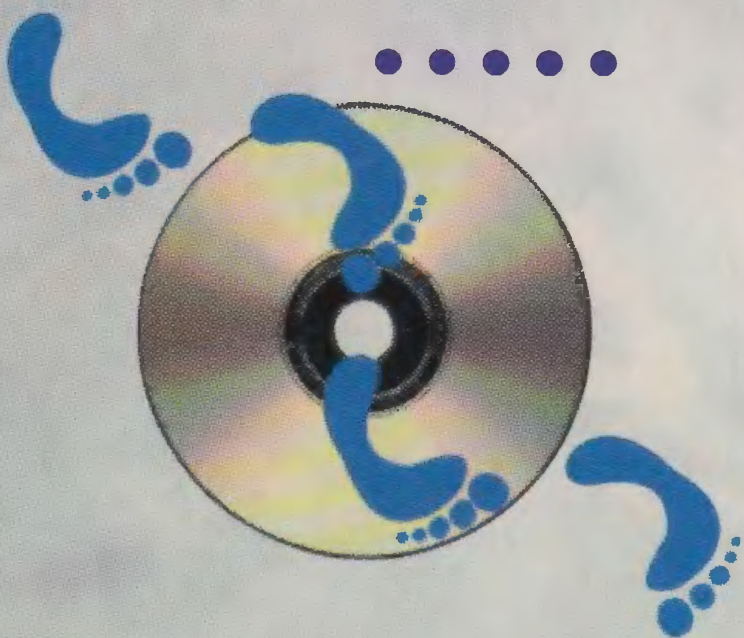
Którym to optymistycznym akcentem chciałbym obecny odcinek Naczelnego zakończyć.

Naczelny (Tim, po małej głodóweczce, sam się, he, he, grzybkami pożywił...)

Zawartość numeru



Instrukcje:



Solucje:



Poradniki:



HACKER:

Za miesiąc między innymi:

Instrukcja do **Dark Colony**, poradnik do **SimCity 3000**, **Heroes of Might and Magic 3**, solucje do **Turoka 2** oraz **Shogo**, kontynuacje **Abe's Exoddusa** i **Armageddonu Wormsów**, a wszystko to okraszone stałą dawką działów stałych: Poradnikiem Hackera, Budką Suflera oraz niespodzianką Draco zajmującą miejsce Magic Trainera!!! To oczywiście tylko część atrakcji...



e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 16
Kwiecień '99

Redakcja

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

Zespół Redakcyjny

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@frodo.silvershark.com.pl

Biuro obsługi klienta

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

producent: Zombie/Take 2
platforma: PC

Spec Ops: Ranger Assault

1. Przysięga

W pełni świadom swego dobrowolnego wstąpienia w szeregi Rangersów, zdając sobie sprawę z niebezpieczeństw wybranej przeze mnie profesji, będę zawsze bronił prestiżu, honoru i wysokiego "esprit de corps" Rangersów.Wiedząc, że Ranger jest elitarnym żołnierzem przybywającym na najcięższe odcinki walki lądem, wodą lub powietrzem akceptuję fakt, iż mój kraj wymaga ode mnie bym ruszał do boju głębiej i szybciej, walcząc ciężej niż jakikolwiek inny żołnierz. Nigdy nie zawiodę moich towarzyszy, będę zawsze psychicznie gotowym, fizycznie silnym a moralnie nienagannym i przyjmę na swoje barki więcej niż będzie wynosił mój udział, niezależnie od zadania - sto procent i jeszcze trochę. Z dumą pokażę światu, że jestem żołnierzem specjalnie wybranym i dobrze wyszkolonym. Moje zachowanie względem starszych stopniem, nienaganność munduru i dbałość o przydzielony mi sprzęt będą stanowić przykład dla innych. Z całym impetem zetrę się z wrogami mego kraju. Pokonam ich na polu walki, bo jestem lepiej wyszkolony a walczyć będę ze wszystkich swych sił. Poddanie się nie jest słowem godnym Rangera, nigdy nie zostawię towarzyszy by wpadli w ręce wroga i w żadnym wypadku nie przyniosę memu kraju wstydu. Bez wahania okażę pełne poświęcenie wymagane by osiągnąć założone cele i ukończyć misję, nawet jeśli będę jedynym, który przeżyje.

2. Początki

Instalacja:

Wkładamy kompakt z grą do CD-ROMu i czekamy chwilę aż system Windows uruchomi program instalacyjny. Jeżeli nie działa Autorun, to należy uruchomić plik Setup.exe znajdujący się w głównym katalogu płyty. Przed instalacją warto się także upewnić, że nie zostały uruchomione inne programy, i ewentualnie zakończyć ich pracę - teoretycznie ich obecność nie powinna zaszkodzić, ale nigdy nic nie wiadomo.
Pojawi się okno programu instalacyjnego, umożliwiając wybór języka - ponieważ jednak nie ma naszego, więc najlepiej pozostać przy angielskim klikając na OK. Następne okno będzie miało nagłówek Welcome, ale poza powitaniem nie ma na nim nic ciekawego, więc naciskamy na Next. Przechodzimy do następnego okna, w którym, naciskając na Browse, możemy wybrać katalog, w którym gra się zainstaluje. Można oczywiście skorzystać z ustawień standardowych i wcisnąć klawisz Next, by przejść na ekran wyboru sposobu wyświetlania grafiki: jeśli w komputerze mamy zainstalowaną kartę opartą na chipie 3Dfx, to wybieramy opcję pierwszą, jeżeli nie, to klikamy na Software. Po wciśnięciu Next możemy wybrać nazwę katalogu, w którym w menu Start pojawi się skrót do gry, można także skorzystać z ustawień standardowych i wcisnąć Next, by ostatecznie rozpocząć proces instalacji gry. Pod jego koniec będziemy pytani o instalację rozszerzeń systemu wymaganych do uruchomienia się gry - najlepiej po prostu wciskać Next/Dalej/Ok, chyba że zdajemy wiemy dokładnie o co komputer się nas pyta i bardziej odpowiednia będzie inna opcja. W każdym razie, jeśli nic złego się po drodze nie wydarzy, uraczeni zostaniemy komunikatem mówiącym, że instalacja została zakończona - w niektórych wypadkach będziemy jeszcze musieli zrestartować komputer, ale zrobi to za nas sam instalator. Grę uruchamia się klikając na znajdującym się w menu Start w katalogu Spec Ops (tak nazywa się on standardowo, chyba, że w trakcie instalacji zmieniliśmy jego nazwę).



Odinstalowywanie:

Wystarczy kliknąć na skrót oznaczony nazwą Uninstall znajdujący się w katalogu Spec Ops (lub innym, jeżeli w trakcie instalacji zmieniliśmy jego nazwę) w menu Start i odpowiedzieć Tak na pytanie, czy na prawdę chcemy się tej gry pozbyć. Po zakończeniu jego działania wystarczy już tylko wcisnąć OK i gotowe.

3. Menu główne

Play Game - pozwala na rozpoczęcie nowej misji lub jednej z już ukończonych.
Game Options - umożliwia zmianę ustawień gry, dokładniejszy opis znajduje się w następnym punkcie.
Quit Game - wyjście z gry.

4. Opcje

Volume Adjustment - pozwala na zmianę głośności (przy użyciu strzałek lewo/prawo) oraz na zamianę miejscami kanałów lewego i prawego.
Graphics Complexity 3DFX - zmiana współczynnika Gamma (coś a'la jasność) dla obrazu generowanego przez akcelerator grafiki trójwymiarowej. Obraz powinien być ciemny, ale jeśli komuś to przeszkadza, to strzałki lewo/prawo załatwią sprawę.
Credits - lista autorów tej gry.

5. Sterowanie grą

Poruszanie się:

Klawisze kursora - poruszanie się
SHIFT (wciśnięty z klawiszami kursora) - chodzenie na czworakach i tym podobne ewolucje
ALT (wciśnięty z klawiszami kursora) - poruszanie się bokiem lub turlanie się
A - wyprostowanie postury
Z - obniżenie postury



Walka:

CTRL - strzał z broni
ENTER lub SPACE - rzut granatem
X (z przytrzymaniem) - tryb snajperski lub lornetka
X plus mysz - precyzyjne celowanie w trybie snajperskim
X plus lewy klawisz myszy - strzał w trybie snajperskim

Ekwipunek:

[oraz] - wybór przedmiotu z ekwipunku
N - okulary noktowizyjne
R - przeładowanie broni
G - włączenie odbiornika GPS
H - zdrowie

Komendy grupowe:

TAB - przejście na innego Rangera
END - danie komendy "Follow Me!", czyli "Podążaj za mną!"
DEL - danie komendy "Fire Them Up!", czyli "Wystrzelaj ich!"
PAGE DOWN - danie komendy "Hold Up!", czyli "Broń tego miejsca!"
HOME - danie komendy "Move Up!", czyli "Ruszaj!"

Klawisze wyboru broni:

1 - Assault Rifle (karabin maszynowy)
2 - Machine Gun (ciężki karabin maszynowy)
3 - Grenade Launcher (wyrzutnik granatów)
4 - Sniper Rifle (karabin snajperski)
5 - Rocket Launcher (wyrzutnia rakiet)



6 - Shotgun (śrutówka)
7 - SubMachine Gun (pistolet maszynowy)
8 - Special (uzbrojenie specjalne)

Klawisze sterujące:

T - włączenie opcji treningowej
ESC - pauza, przejście do opcji
F1 - ekran pomocy

Klawisze widokowe:

F4 - kamera "orbitująca"
F5 - kamera standardowa
F6 - kamera "boczna"
F7 - kamera "nagłowna"
F8 - kamera "oczna"



6. Jak grać

Wybór misji:

Przy pierwszym wejściu do gry pojawi się opcja wyboru poziomu trudności. Do wyboru mamy:
Private (szeregowy) - łatwy
Corporal (kapral) - normalny
Sergeant (sierżant) - trudny

Dokonany wybór ma wpływ na:

- celność wrogów - na wyższych poziomach wrogowie nie zostawiają szkieł korekcyjnych w barakach
- wytrzymałość wrogów - im wyższy stopień, tym wrogowie lepiej się odżywiają wymagając większych dawek ołowiu
- wytrzymałość Rangersów - im większy stres, tym większa podatność naszych na ołowicę...
- ilość amunicji - ze względu na niższą krzepę nasi ludzie zabierają na misje mniej kulek

Po wybraniu poziomu trudności przechodzimy do pierwszej fazy pierwszej misji (Mission 1, Phase 1). Po jej pozytywnym zakończeniu przechodzimy do fazy drugiej i tak dalej. W każdym momencie można jednak prócz wybrania nowej misji wrócić do dowolnej z już zakończonych.

Wybór ekwipunku:

Po wybraniu misji przechodzimy do wyboru ekwipunku zabieranego w podróż przez naszych ludzi. Zaczynamy od Rangera numer jeden, czyli naszej postaci startowej, przechodząc później do jego towarzysza. Ponieważ nie możemy z góry wiedzieć, co będzie naszym chłopcom niezbędne, warto przyjrzeć się dokładniej opisowi naszego zadania, gdyż zawiera on między innymi i typ ładunków wybuchowych niezbędnych do ukończenia misji. Jeśli podczas wykonywania misji wyczerpią się nam zasoby, to zazwyczaj będzie je można uzupełnić z poukrywanych tu i ówdzie pojemników zrzutowych.

Cele Misji:

Po wybraniu ekwipunku jesteśmy od razu zrzucani na teren misji. Każda z faz (Phase) zawiera opis sytuacji (Situation), misji (Mission) oraz sposobu jej wykonania (Execution). Do tych danych można się także dostać w trakcie misji, korzystając z pauzy.

Interfejs:

Góra ekranu:
Health (Zdrowie) - do jego podreperowania wymagane są apteczki.
Body Armor (Kamizelka kuloodporna) - do zwiększania jej odporności wykorzystuje się inne kamizelki.

Bok ekranu:
Inventory (Ekwipunek) - do zmiany obecnie używanego przedmiotu używane są klawisze [oraz].
Scope Inventory (Przyrządy celownicze) - by je zmienić wystarczy w trybie snajperskim (wciśnięty klawisz X) skorzystać z klawiszy [lub].

Dół ekranu:
Weapon in Use (Używana broń) - obok wyświetlanej nazwy pojawia się także liczba pozostających do naszej dyspozycji naboi/magazynków.
Current Inventory Item (Wybrany przedmiot) - aby go użyć wystarczy wcisnąć klawisz ENTER lub SPACE.
Mission Timer (Czas misji) - określa ile czasu zostało do końca zabawy w danej fazie.

Nawigacja / system GPS

Sposób orientowania się w środowisku Spec Opsów jest bardzo podobny do używanego w świecie realnym. Do celu prowadzą zazwyczaj odróżniające się od otoczenia ścieżki, wystarczy je tylko znaleźć i podążać ich śladem.



Bardzo przydatnym wynalazkiem jest w takich przypadkach system GPS, zwłaszcza dla mniej doświadczonych graczy. Wystarczy bowiem wcisnąć klawisz "G" i zgrać ze sobą wyświetlane kierunki - idąc przed siebie dotrzemy prosto do celu.

Ekwipunek

Field Radio (Radio polowe)
To bardzo przydatne urządzenie ma w swoim plecaku każdy z Rangersów. Stanowi źródło najświeższych informacji o celu misji, jest także używane do powiadomienia bazy o pozytywnym zakończeniu każdej z faz wykonywanego właśnie zadania.

Satchel Charges (Ładunek wybuchowy)
Dzięki wbudowanemu w nie zegarowi czas wybuchu można ustawić w zakresie od jednej do trzydziestu sekund (przy pomocy prawego i lewego klawisza myszki).

Claymore & Clacker (Mina przeciwpiechotna)
Ładunek wybuchowy wyposażony w zapalnik radiowy. Wystarczy położyć go na ziemi, a gdy zbliżą się do niego wrogowie nacisnąć mały czerwony guziczek.

Grenades (Granaty)
Bardzo ważna przy rzucie granatem jest pozycja, w jakiej znajduje się nasz żołnierz: jest on zupełnie niemożliwy w trakcie czołgania się, a przy pozycji kucznej jego zasięg jest dużo mniejszy niż przy wyprostowanej.

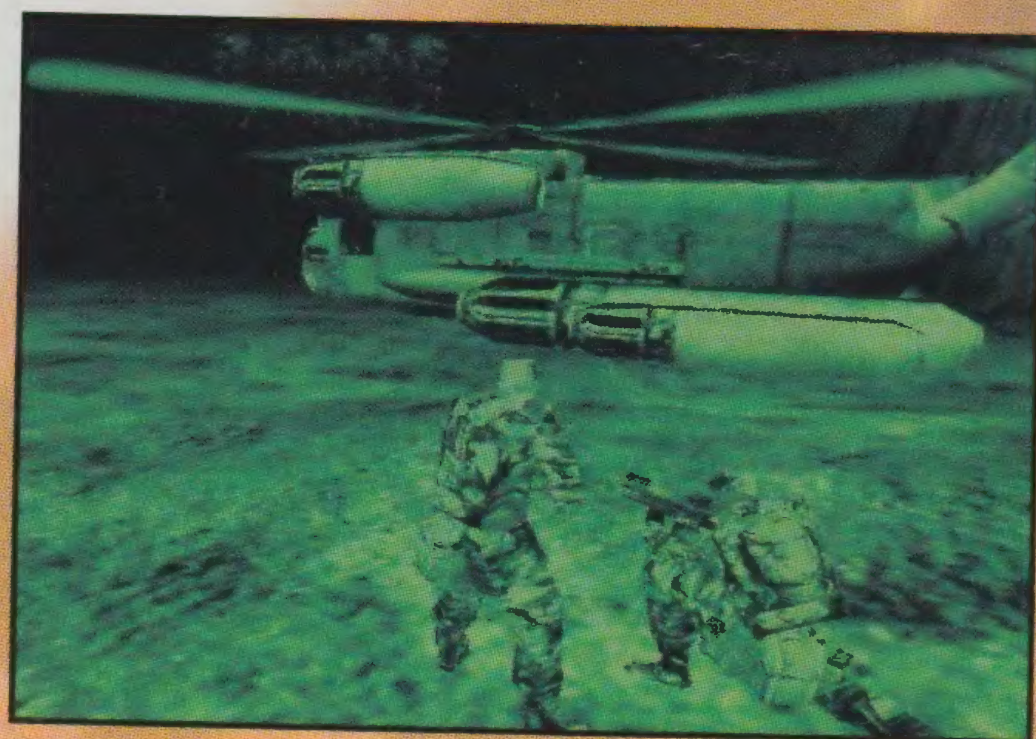
Fragmentation Grenade (Granaty z wymuszoną fragmentacją)
Typowa broń przeciwpiechotna. Zawierają średniej mocy ładunek wybuchowy i w promieniu trzech metrów pozostawiają jedynie czerwone ochłapy.

HE Grenade (Granaty HE)
Posiadają ładunek wybuchowy dużej mocy, niszczący siłę żywą i infrastrukturę przeciwnika w promieniu siedmiu metrów od miejsca wybuchu.

Smoke Grenade (Granat dymny)
Używany do czasowego oślepienia przeciwnika lub, na niektórych misjach, wezwania wsparcia lotniczego.

Med. Kits (Apteczki)
Używane są do przywracania Rangersom sił witalnych - nie warto używać ich, jeśli są w pełni sił, bo stracimy je na darmo.

Night Vision Goggles (Okulary noktowizyjne)



Wspomagają zmysły naszych ludzi w warunkach słabej widoczności zamieniając ciemności w ładne odcienie zieleni. Przydatne zwłaszcza przy zabawie z karabinem snajperskim i zaskoczonymi wrogami. Włącza się je klawiszem N.

Postura

Nasi ludzie mogą przyjmować jedną z trzech postur: stojącą, leżącą oraz pośrednią, czyli kuczną. Ich wybór ma wpływ na celność prowadzonego ognia, wrażliwość na ogień przeciwnika oraz szybkość poruszania się. Pozycje zmieniamy przy pomocy klawiszy A oraz Z.

Po co ci towarzysz

Idący z tobą na każde zadanie Ranger numer dwa jest postacią bardzo ważną - odpowiednie wykorzystanie jego umiejętności umożliwia znacznie prostsze i dużo szybsze ukończenie misji. Do kierowania jego poczynaniami wykorzystywane są zasadniczo cztery klawisze.

DEL - po wydaniu tego rozkazu ("Fire them Up!") drugi członek zespołu atakuje najbliższego wroga. Może to oznaczać, iż oddali się od postaci kontrolowanej przez gracza i będzie trzeba poczekać chwilę na jego powrót.

END - tryb używany przy przemieszczaniu się, osobnik numer dwa naśladuje nasze ruchy, w razie potrzeby podbiegając czy stając w miejscu.

PAGE DOWN - zostawienie dwójki w miejscu jego obecnego postoju. Będzie się ostrzeliwał, jeśli w pobliżu pojawią się wrogowie, na przykład kryjąc nas ogniem w trakcie podkładania ładunków wybuchowych.

HOME - powrót towarzysza do domu, czyli dołączenie do swego dowódcy. Po przybyciu na miejsce będzie za nami podążał, jak po wciśnięciu klawisza END.

Piąty z klawiszy związanych z prowadzeniem walki zespołowej, czyli TAB, umożliwia nam zamianę ról. Daje to nie tylko dostęp do różnego uzbrojenia czy przedmiotów, ale przede wszystkim umożliwia dużo lepsze dostosowanie taktyki do pojawiających się zagrożeń.

Komunikaty:

Informacje wysyłane przez dowództwo pojawiają się co pewien czas na środku górnej części ekranu, w tym samym miejscu pojawiają się także pozostałe komunikaty czy podpowiedzi mogące mieć dobroczynny wpływ na nasze orientowanie się w sytuacji.

Korzystanie z pauzy:

Po wciśnięciu klawisza ESC gra zostanie zatrzymana, a na ekranie pojawią się następujące opcje:
Game Options (Opcje gry) - po jej wybraniu pojawia się ekran umożliwiający zmianę ustawień gry (omówiony w punkcie 4)
Mission Briefing (Odprawa) - przywołuje tekst odprawy określającej cele naszego obecnego zadania, na wypadek, gdybyśmy o czymś zapomnieli
Abort Mission (Przerwanie misji) - przerywa misję wyświetlając przy okazji ekran nagród
Back (Wstecz) - powrót do gry

Kamery:

W grze można korzystać z kilku różnych ujęć kamery, część z nich sprawdza się przede wszystkim w trakcie gry, pozostałe służą zaś jedynie uzyskaniu lepszego rozeznania w otaczającej nas okolicy.

F4 Orbiting Camera (kamera "orbitująca" - włączona/wyłączona) - unosi się nad obecnie wybranym Rangerem
F5 Over-the-Shoulder Camera (kamera standardowa) - widok najlepiej sprawdzający się w akcji, oferujący naj-

lepszy "odbiór" wrażeń
F6 Side View Camera (kamera "boczna" - pojedyncze wciśnięcie: strona lewa, dwukrotne: prawa) - wspaniałe ujęcie naszego wojaka, ale poza patrzeniem mało przydatna
F7 Overhead Camera (kamera "nagłowna") - oferuje dobry widok naszych ludzi oraz dość dużego obszaru wokół
F8 Interior Camera (kamera "oczna") - praktycznie odpowiada ona widokowi z gier FPP, zapewnia najlepszą widoczność wewnątrz budynków
X Sniper Camera (kamera "snajperska") - po jej włączeniu następuje płynne przejście do widoku przez przyrządy optyczne przenoszone przez Rangera; w tym trybie (trzymany klawisz X) wojak nie może się poruszać, bez puszczenia X nie można także włączyć innej kamery



Ekran nagród:

Ocena twego działania oparta jest o:
Enemies KIA - liczbie zabitych wrogów
Rangers KIA - liczbie straconych ludzi
Marksmanship - celności
Completion Time - czasie ukończenia misji
Mission Rating - stopniu trudności danej misji
Best Rating - najlepszych uzyskanych wynikach

W zależności od twych poczynań możesz otrzymać następujące wyróżnienia:
No commendations - przydałoby ci się kurs powtórkowy w szkole Rangersów
The Army Achievement Medal - bez obaw, zabijanie wrogów już opanowałeś
The Army Commendation Medal - nawet nienajgorzej ci poszło
The Meritorious Service Medal - uczysz się
The Bronze Star - radzisz już sobie całkiem sprawnie
The Silver Star - musisz już w pełni korzystać z pomocy towarzysza
The Distinguished Service Cross - no, no, jesteś bardzo dobrym Rangerem!
The Medal of Honor - jesteś niesamowity! Prawdopodobnie powinieneś pomyśleć nad wstąpieniem do Rangersów (a raczej naszego ich odpowiednika), jeśli jeszcze nie jesteś jednym z nich.

Tryb treningowy:

Tryb ten, jak sama nazwa wskazuje, służy głównie zapoznaniu się z terenem przyszłych walk. Nasi ludzie nie mogą zostać zranieni, nie ma także limitu czasowego na zakończenie zabawy. Jednak ten sposób ukończenia zadania nie umożliwia przejścia do kolejnej fazy misji, tak więc daną fazę trzeba będzie i tak przechodzić jeszcze raz, już na normalnych warunkach.

Wychodzenie z gry

Aby zakończyć grę w SpecOps należy przejść do głównego menu i kliknąć myszą Quit Game. Zostaniemy jeszcze tylko zapytani, czy aby na pewno chcemy wrócić do Windows, a po naciśnieciu na Yes, naszemu życzenie zostanie ostatecznie spełnione. Wciśnięcie No spowoduje natomiast powrót do menu gry.

7. Bronie/lunety/znajdźki/pułapki

Bronie:

Każda z broni charakteryzuje się unikalną szybkostrzelnością oraz zadawanymi obrażeniami - najbardziej odpowiadającą naszemu stylowi gry najlepiej znaleźć metodą prób i błędów. Broń poległych przeciwników można zabierać poprzez proste wejście na ich ciało. Jeśli jednak nasz wojak już dany typ uzbrojenia posiada, wzięcie nowego jej egzemplarza nie będzie możliwe. Binos (lornetka) oraz ACOG (filtr pomarańczowy) można stosować ze wszystkimi rodzajami uzbrojenia.



Assault Rifle (karabin maszynowy)
Kompatybilny ze wszystkimi typami urządzeń celowniczych
Typy: M4, AK74

Machine Gun (ciężki karabin maszynowy)
Kompatybilny jedynie z Binosami oraz ACOG
Typy: M249, M60, RPK

Grenade Launcher (wyrzutnik granatów)
Kompatybilny jedynie z Binosami oraz ACOG
Typy: M203

Sniper Rifle (karabin snajperski)
Kompatybilny ze wszystkimi typami urządzeń celowniczych
Typy: SSG, BMP50

Rocket Launcher (wyrzutnia rakiet)
Kompatybilna tylko z Binosami oraz ACOG
Typy: AT4, RPG7

Shotgun (śrutówka)
Kompatybilna jedynie z Binosami oraz ACOG
Typy: I-37 (Ithaca 37)

Sub-machine Gun (pistolet maszynowy)
Kampatybilny jedynie z Binosami oraz ACOG
Typ: H&K MP5

Special (cosik specjalnego)
Kompatibilne ze wszystkimi typami urządzeń celowniczych
Typy: G11

Urządzenia celownicze:

2x Sniper Scope (luneta celownicza) - powiększa dwa razy zasięg pola widzenia
ACOG (filtr pomarańczowy) - zwiększa kontrast obserwowanego obrazu
Binos (lornetka) - powiększa zasięg pola widzenia o cztery razy
4x Sniper Scope - powiększa zasięg pola widzenia o cztery razy, a dodatkowo wyposażony jest w precyzyjny celownik
AN/PVS-7B - luneta o czterokrotnym powiększeniu działająca dodatkowo jako gogle noktowizyjne
AN/PAS-13 - luneta o czterokrotnym powiększeniu z wbudowanym pasywnym odbiornikiem podczerwieni, dzięki czemu wszystkie przedmioty emitujące ciepło są białe, a tło czerwone

Znajdźki wrogowo-terenowe

Wszystkie z przedmiotów pomocnych w wykonywaniu zadań można znaleźć przy martwych wrogach, część można także odkryć po dobrym przeszukaniu terenu - co czasami może być jedynym wyjściem.

Ammo Box (skrzynka amunicyjna) - zawiera zapasowe magazynki z amunicją
Fragmentation Grenade (Granaty z wymuszoną fragmentacją) - typowa broń przeciwpiechotna. Zawierają średniej mocy ładunek wybuchowy i w promieniu trzech metrów pozostawiają jedynie czerwone ochłapy.
HE Grenade (Granaty HE) - posiadają ładunek wybuchowy dużej mocny, niszczący siłę żywą i infrastrukturę przeciwnika w promieniu siedmiu metrów od miejsca wybuchu.
Smoke Grenade (Granat dymny) - używany do czasowego oślepienia przeciwnika lub, na niektórych misjach, wezwania wsparcia lotniczego.
Flak Vest (kamizelka kuloodporna) - przywraca poziom opancerzenia naszych ludzi, używa się jej gdy na skutek ognia nieprzyjaciela nasza własna przypomina sito.
Satchel Charges (Ładunek wybuchowy) - dzięki wbudowanemu w nie zegarowi czas wybuchu można ustawić w zakresie od jednej do trzydziestu sekund (przy pomocy prawego i lewego klawisza myszki).



Claymore & Clacker (Mina przeciwpiechotna) - ładunek wybuchowy wyposażony w zapalnik radiowy. Wystarczy położyć go na ziemi, a gdy zbliżą się do niego wrogowie nacisnąć mały czerwony guziczek.
Med. Kits (Apteczki) - używane są do przywracania Rangersom sił witalnych - nie warto używać ich, jeśli są w pełni sił, bo stracimy je na darmo.

Dodatkowe znajdźki na wrogach

Poza przedmiotami wyszczególnionymi powyżej, możliwymi do znalezienia zarówno w terenie jak i przy wrogach, ci ostatni są także źródłem paru przedmiotów nie występujących w przyrodzie w stanie wolnym.

Ammo Clip (magazynek) - zawiera pewną liczbę naboi, zależną od typu broni, do której pasuje.
Speed Clip (super magazynek) - podwaja pojemność magazynków wszystkich posiadanych broni.
M203 Grenade (granaty do M203) - ładunki wybuchowe miotane z wyrzutni granatów M203. Wyposażone są w zapalnik dotykowy, mają także mały, jednometrowy, promień rażenia ze skutkiem śmiertelnym.

Pułapki

Są to rozstawiane przez wroga w terenie urządzenia, których zadziałanie kończy się szybką i bolesną śmiercią naszych ludzi. Miejsca, w których można być niemal pewnym ich obecności, to wszelkiego rodzaju drogi, ścieżki i inne punkty będące oczywistym wyborem przy próbie dostania się do bronionego obszaru. Najlepszym sposobem na uniknięcie ich zabójczego działania jest poruszanie się w sposób jak najbardziej niekonwencjonalny. Jeśli już usłyszymy podejrzany dźwięk sugerujący nastąpienie na zapalnik, pozostaje jeszcze jedna możliwość przeżycia - jak najszybszy odskok na bezpieczną odległość. Okres czasu dany nam na skuteczne działanie zależy od typu pułapki, ale nigdy nie ma go zbyt wiele, więc śmierci lepiej unikać w bardziej pewny sposób.

Antipersonnel Mine (Mina przeciwpiechotna) - jej zapalnik powoduje bum, gdy zbytnio się do niej zbliżymy, wcześniej jednak niż na nią nadepniemy.
Tripwire (Potykacz) - ten typ pułapki składa się z linki podłączonej do zapalnika kierującego detonacją odpowiednio rozstawionych claymorów (min detonowanych zdalnie).

Opr. McDrive

producent: Monolith Productions
platforma: PC



Blood II: The Chosen

Ciężkie jest życie nieboszczyka - osobliwie takiego, którego wszyscy, nie wiedzieć czemu, chcą zabić. Pragnąc przetrwać w świecie Blood 2, musisz strzelać szybciej niż inni i zapomnieć o wszelkiej moralności - moralne jest to, co sprzyja przetrwaniu! Paskudne to miejsce i z pewnością nie chciałbyś tu umrzeć.

Tekst poniższy nie jest sensu stricto solucją, ani przewodnikiem po grze. Podamy ci tylko zasady sprzyjające przetrwaniu i w niektórych miejscach udzielimy podpowiedzi dotyczących uporania się z Najtwardszymi z Wielkich (albo Największymi z Twardych) nieprzyjaciół.

I tak, kilka zasad natury ogólnej...

1. Rozwalaj wszystko, co się da rozwalić - nigdy nie wiadomo, co siedzi w środku...

2. ...ale rób to z daleka, bo niektóre rzeczy lubią eksplodować. Oj, tak!

3. Zabijaj wszystko, co się rusza - w tym i tych, którzy ci niczego nie zrobili (nie ma niewinnych, są tylko tacy, co jeszcze nie zgrzeszyli!). Niewiniątka niekiedy mają przy



sobie fiolki z uzdrawiaczami (to te słodkie serduszka, bijące tu i tam).

4. Możesz targać tylko ograniczoną ilość żelastwa, a i amunicji nie znajdujesz zbyt często, wybieraj więc tylko najlepsze i najskuteczniejsze rury.

5. Wielu wrogów ma umysłowość niedorozwiniętego oczlika - jak to często bywa w strzelankach FPP, kiedy zobaczysz wroga z daleka, najlepiej zwrócić na siebie jego uwagę, a potem poczekać, aż sam do ciebie przylezie. Lepsza pozycja do strzału to połowa zwycięstwa - a wszak najlepsza jest tak, którą sam wybierzesz.

6. Wrogowie mają też pamięć niczym małpa - co z oczu, to z serca. Jeśli szybko się cofniesz, albo przebiegniesz



obok nich i oddalisz, zanim się połapią, co obok nich przemknęło, jest spora szansa, że o tobie zapomną i dadzą sobie siana.

Kiedy wszystko inne zawodzi - oszukuj ile wlezie! Kliknij w T, by wywołać funkcję rozmowy, potem wpisz "mp" i jeden z następujących kodów: "god" (mod boski), "kfa" (daje solidny oręż i pełno amunicji) lub "clip" (można przechodzić przez ściany, ale trzeba przy tym uważać, bo w niektórych lokacjach wyjdziesz po prostu z gry).

SOLUCJA

Czyli Sposób przejścia kolejnych poziomów. Wytłuczenie rozmaitego tałatajstwa po drodze, to już twoja sprawa i uciecha.

Poziom 1: Cholernie prosty. Jeżeli masz z nim problemy, proponujemy, byś oddał grę tam, gdzie ją kupiłeś i wziął się za coś prostszego, a bardziej odpowiedniego dla twej oszałamiającej inteligencji... np. zrzucanie węgla do piwnic. :)

Poziom 2: Zaskakujące, czego to ludzie nie próbują, by pozbyć się śladów krwi z dobrego ubrania. Podczas pobytu w pralkomacie zajrzawszy do jednej z pralek znajdziesz ciało. Rozwal pralkę, a otrzymasz Nasienie Życia (che! che! che!), a w pojemniku na śmieci przed drzwiami znajdziesz jeszcze kilka pożyteczności. (Dwie zdalnie odpalane bomby rzucił tu pewnie przechodzący mimo pacyfista.)

Kiedy wojak padnie z okrutnym wrzaskiem, przygotuj się na jeszcze jeden ładunek.



Poziom 3: Lasery przy "NecroWard" są tylko na pokaz - i tak jesteś martwy, więc nie musisz się nimi przejmować. Weź, co chcesz. Najmocniej zawinięty nieboszczyk na wystawie mumii ma Wzmacniacz Determinacji (Willpower powerup). W rejonie magazynów wskocz na dźwig, by zebrać garść miłych bombek zbliżeniowych (proximity bombs). Za magazynem rozwal gaśnice nieopodal rozpylacza (shotgun). Otworzy się przejście do niedostępnego wcześniej rejonu, gdzie zdobędziesz Oko (The Eye).

Poziom 4: W pierwszym pokoju z prawej jest okno, przez które możesz wyjść na parapet. Idź po parapecie, a potem skocz ku drabinie. Trafisz do komnaty, gdzie jest nadmiar Nasienia Życia (Life Seed - pewnie się tu zabawiali jacyś Niezwyczaynie Yurni).

Poziom 5: - Założę się, że nigdy nie myślałeś, iż wyłączyć parę może być tak ciężko... Wejdź do pierwszego pokoju i przełóż dźwignię. Zejdź dwa poziomy niżej, potem poczłap po rampie ku rejonowi magazynów. Przeskoczywszy przez dziurę w ścianie, przedostań się przez Zawory (Valve Acces area). Wyłącz wszystkie wolne. Idąc dalej, przełóż dźwignię i przedostań się przez most. Po drugiej stronie zejdź schodami w dół i zajmij się trzema pozostałymi zaworami. Niektórzy z nieprzyjaciół są tu tak głupi, że dopóki się do nich nie zbliżysz, będą stać i czekać aż ich rozwalisz.

Poziom 6: W komnacie z pojemnikami na kwas czai się Nasionko. Aby się doń dostać, trzeba ci podnieść platformy, a to można zrobić w laboratorium (po drabinie, przez drzwi i w lewo), gdzie musisz aktywować ścienny komputer. Potem wróć do komnaty z pojemnikami i zestrzel unoszące się tam ciało. W pokoju straży (security room) w szybie windy jest NecroWard. Sprawdziwszy szafkę w alkowie, gdzie znajdujesz klucz, odkryjesz - ku swej radości - działko Tesli (Tesla cannon). Nic tak nie wspiera, jak dobra giwera!

Poziom 7: Zawsze marzyłeś o tym, by rozwalić kilka ulicznych automatów do sprzedaży? No to rozwal te nieopodal elewatora, znajdziesz NecroWard i Nasionko.

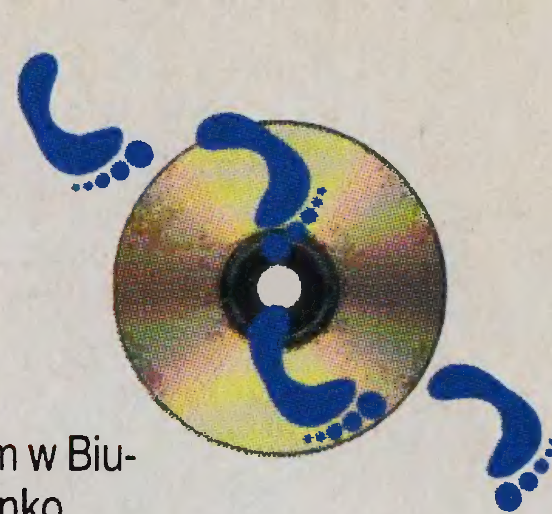
Poziom 8: Kolejne Nasionko ukrywa się w dolnej części statku powietrznego. W pierwszym zabezpieczonym rejonie zsuń się z kładki i rozbij drewnianą skrzynię. Drugą znajdziesz w drugim Rejonie - w tej tkwi NecroWard. W jednej z kajut, co otwierają się z korytarza obok mostku znajdziesz Wkurzacz (Anger). Twój spadochron jest w dolnym luku bombowym - pamiętaj o tym, zanim wciśniesz



guzik samodestrukcji.

Poziom 9: W końcu możesz wejść do komnaty, którą już widziałeś. Wejdź w otwór w ścianie, zejdź na niższy poziom i przedostań się do drugiego rejonu otwartego. Znajdziesz tu sporo amunicji. Na szczycie drabiny przeciwpożarowej, tuż przed frontonem muzeum, jest kolejne Nasionko. Ostrożnie! Gdzie jest spluwaczka?

Poziom 10: Łysielce miotający błyskawice nie są tacy groźni - wal w nich ze snajperki, kiedy gotują się do strzału. Ci na zewnątrz zwykle teleportują się w powietrze i wpa-



dają w strzał. Przed starciem z Wielkim Obrzydliwcem upewnij się, że zebrałeś wszystko, co zostało (amunicje i Wkurzacz)... później nie będziesz miał szansy. Wejdzie dopiero wtedy, kiedy zabijesz wszystek drobiazg wewnątrz, nie musisz się więc spieszyć. Pod platformą wiodącą do komnaty jest NecroWard. Walcząc z Obrzydliwcem, trzymaj się w głębi na jednej z półek - wtedy nawet cię nie zobaczy. Łatwo go zabić, używając Wkurzacza.



Poziom 11: Przejść go łatwo, jak psu w kucki (ulubione powiedzenie cezara Augusta).

Poziom 12: Hovitzer jest w głębi rejonu Corral Essex. Zbadaj tamtejsze komnaty - oprócz żołnierzy, w jednej możesz znaleźć Life Seed. Uważaj, bo żołnierze są zaciekli, ranny pada, wyje, a potem rzuca się na ciebie niczym żywa bomba. Najlepiej zaczekać, aż się uzbroi (wyciągnie zawleczkę) i strzelić doń z daleka - wtedy sam się zniszczy (a dobrze będzie, gdy wybuchnie w pobliżu kompanów). Uwaga: myśl trójwymiarowo - spoglądanie w górę przedłuża życie.

Poziom 12: Część druga. (Po obejrzeniu filmiku nie zobaczysz ekranu zmiany poziomu.) Nie zawracaj sobie głowy walką na dachu, tylko wracaj. Na dole pod schodami w piwniczce znajdziesz bardzo sposobny NecroWard. I wreszcie w jamie - kolejne zgromadzenie Nasion Żywota.

Poziom 13: Pełno tu prawdziwie zabawnych Żołnierzy Kamikadze, którzy uwielbiają wybuchać, ale poza tym nic ciekawego.

Poziom 14: Chciałbyś kolejne Nasionko? Dotarłszy do kontenerów, wespnij się ku rurze, potem cofnij ku wejściu (tylko idź górą). Po przebiegnięciu ostatniego dachu nagroda jest twoja. Z fabryki masz dwie drogi do przystani załadunkowej. Możesz przejść przez piec (droga silnie zalecana masochistom), albo korytarzem do znaku Shipping. Drzwi z prawej prowadzą do komnaty z prawdziwie dużym mikserem.

Poziom 15: Kolejny poziom, na którym nic tylko zbierać dobra.

Poziom 16: Dobrze, żeś wziął to Nasionko na 14! Life Seed i NecroWard to twoi jedyni przyjaciele!

Poziom 17: Dostań się na dach z drabiny przed drugim wozem. Znajdziesz tu nie tylko NecroWard, ale to najlepsza droga, by dostać się na drogi pociąg. Po prostu pobiegnij.

Poziom 18: Patrz uwagi do poziomu 15.

Poziom 19: Kiedy już dotrzesz do rozległej, otwartej komnaty z kolumnami, nie wbiegaj do środka jak ociepały świstak. Bydlę, z którym przyjdzie ci się zmierzyć czyha w głębi po lewej. Możesz rozwalić wszystkie podpory, z wyjątkiem środkowej i tylnej środkowej, zostań więc na zewnątrz i zniszcz wszystko, co stoi pomiędzy tobą a celem - a gdy go zobaczysz, wal niczym w tarczę. Bestia się ruszy dopiero, gdy wejdziesz do środka - niczym więc nie ryzykujesz. Kiedy padnie jak kwiczoł, wskakuj i zbierz, co się da. Przygotuj się na trzęsionkę!

Poziom 20: Po opuszczeniu mostu, najlepiej załatwić ogrowatego, cofając się i wabiąc ku sobie. Kiedy się zatrzyma, przyłóż mu lekko z tego, co masz pod ręką, by nie stracił zainteresowania. Spraw, by szedł za tobą za róg z lampą. Upewnij się, że jesteś dostatecznie blisko (ale uważaj!), by bydlę zechciało się przedrzeć między nimi. Utknie, oczywiście, i możesz weń walić jak w bęben, aż padnie. To może trochę potrwać - przed wywabieniem drania możesz wziąć Wkurzacz ze skrzyni. No, oczywiście możesz go też zignorować i ruszyć wprost do magazynu na końcu uliczki.

Poziom 21: Kiedy wejdziesz na teren zabezpieczony, przed drzwi obok elewatora dostań się do biura. Czai się tu strzelec z Nasionkiem. Oczywiście twardziel zeń nie lada, ale łatwo go pokonać, rozwalając dziwacznie wybuchające biurko.



Poziom 22: Woda może i wygląda obrzydliwie, ale pełna jest pożytecznych drobiazgów. Znajdziesz w niej NecroWard i Life Seed. Rozpędzając się i skacząc we właściwym momencie, możesz się przedostać przez rozklekotany most, nie wlatując z nim do wody. W karabinku snajperskim można się po prostu zakochać!

Poziom 23: Rozwal jeszcze kilka ulicznych gwałtomatów. Te na górze przy schodach po prawej kryją w sobie NecroWard. Po dotarciu do wejścia dla personelu (Executive Access) i wkroczeniu na teren zamknięty, poszukaj Nasionka pod schodami.

Poziom 24: Prosty jak stylisko topora.

Poziom 25: Znów Nasionko Życia ukryto gdzie? - no jakżeby inaczej! - pod schodami. Nigdy byś się nie domyślił, prawda?

Poziom 26: Nie możesz się przedrzeć przez pole siłowe? Trzeba ci klucza. Znajdź okno, z którego jest widok w dół na korytarz. Spojrzawszy w górę, zobaczysz dziurę w suficie i drabinę. Dzięki temu wejdziesz na poddasze, gdzie czołgając się, będziesz mógł dotrzeć do zamkniętej komnaty.

Poziom 27: Czas na ubaw! Opuść Singularity pomiędzy dwie wielkie bestie w komnacie. Zbliżą się do siebie i zaczną w nią tłuc, aż zostanie tylko jedna - i to osłabiona. Teraz możesz zobaczyć NacroWard i Life Seed - na szczycie schodów. W komnacie z czterema elewatorami jest też i Wkurzacz - po wejściu znajdziesz go wśród roślin w głębi z prawej. Trzymaj się z daleka i pozwól, by wrogowie sami się wytłukli.

Poziom 28: Szukasz kolejnego klucza? Pod biurkiem. Cofnij się do początku, przejdź przez drzwi i zajrzyj do komnaty w tylnym prawym rogu. Jeśli brak ci towaru, możesz się opuścić przez okno na kładkę i wziąć NecroWard i Life Seed. Albo poszukaj sejfu za obrazem w Biurze Personelu - znajdziesz drugie Nasionko.



Poziom 29: Podczas walki z Gideonem na dachach możesz nieźle napchać sobie kieszeń rozmaitymi dobrami. W niszy na windę zmywarki jest Life Seed. Nie zapomnij wziąć Wkurzacza - wkrótce ci się przyda. Dobrze jest kryć się za kolumnami - i nie zastygaj w miejscu - paskudnik lubi się teleportować, by zajść cię od tyłu! Tfu!

Karabin snajperski najlepszym przyjacielem człowieka!

Poziom 30: Po co tracić amunicję, jeśli ktoś może brudną robotę wykonać za ciebie? Nikt cię nie zobaczy, dopóki nie wychylisz głowy i nie opuścisz rejonu wejściowego, niech więc żołnierze załatwią bestię za ciebie. Gideon też nie jest osobliwym twardzielem - okrążaj go tylko i na daj mu spocząć. Jeśli lubisz łatwe zwycięstwa, możesz się skryć za jedną z kolumn - będzie parł ku tobie jak głupi, ale dopóki mu się nie pokażesz, nic ci nie zrobi. W komnacie z trumnami skorzystaj z porozbijanych, by przedostać się na dach. Stamtąd idź półkami i przejdź przez stalowy kabel. Łuski do Hovitzera, paliwo i medkit. W alkowie (aleja nad kanałem) znajdziesz też Willpower.



Skocz w końcu od dźwigni (w komnacie naprzeciwko mostu) na platformę, gdzie można znaleźć Life Seed i NecroWard.

Poziom 31: Jak powiadał imć Podbipięta, "Najważniejsze, by się dobrze ustawili". Przy odpowiednim ustawieniu, możesz załatwić twoich trzech niegdysiejszych przyjaciół jednym strzałem. Złap Wkurzacz i przejdź na Singularity Gun. Wypal tak, by singularność pojawiła się obok pierwszego z wrogów i wciągnęła go bez reszty. Następnie zostaną wessani pozostali. Łatwe? - Nie tak jak następna walka.

Poziom 32: Widzisz tę skałę w sadzawce krwi? Tę z Wkurzaczem na szczycie? Zauważyłeś, że wróg się nie rusza z miejsca? Stań za skałą, która cię doskonale osłoni. Możesz stąd nawet złapać Wkurzacz - wskoczywszy na skałę i szybko wróciwszy do kryjówki. Rozwal drania i... skończ grę!

Simkin

producent: Red Storm Entertainment
platforma: PC

Tom Clancy's Rainbow Six

Witajcie w solucji do Rainbow Six. Gierka niewątpliwie ciekawa i prawdę mówiąc przechodzenie jej z solucją w jednej ręce, a myszką w drugiej jest bez sensu. Zresztą tekst niniejszy jest napisany w taki sposób, że służy bardziej do pomocy w razie problemów, a nie do przejścia gry punkt po punkcie, bo miejscami jest to po prostu niemożliwe. Gdy przeczytasz, że twoi żołnierze mają gdzieś pójść ostrożnie czy szybko, znaczy to, że trzeba zmienić tryb ROE (safety - bezpieczny, normal, blitz - szybki), czyli sposób poruszania się drużyny. Cóż - życzę powodzenia w zwalczaniu terroryzmu...

Misja 1 - "Operation Steel Wind"

Lokacja: Londyn
Sytuacja: Członkowie organizacji terrorystycznej Wolna Europa zaatakowali ambasadę belgijską w Londynie. Ambasador i jeden z pracowników placówki są przetrzymywani jako zakładnicy wewnątrz budynku. Budynek ambasady jest trzypiętrowy i według naszych danych, na każdym piętrze znajduje się uzbrojony patrol terrorystów, których łącznie w budynku jest co najmniej dziewięciu. Główne drzwi zostały zabarykadowane, więc drużyny będą musiały wejść do budynku od tyłu, dwoma bocznymi wejściami lub wyjściem przeciwpożarowym.



Cel: Odbić ambasadora i pracownika ambasady.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Yacoby
Drużyna czerwona: Bogart, Burke, Hanley
Drużyna zielona: Walther, Raymond
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty ogłuszające (flashbang), czujniki bicia serca (heartbeat sensor).
Kamuflaż: Urban medium

Umieść czerwoną drużynę przy drzwiach po lewej stronie, a niebieską przy tych po prawej. Każ im czekać na sygnał "o". Drużyna zielona może dostać się do budynku wyjściem przeciwpożarowym i schodami na górę, gdzie wyeliminuje terrorystów i uwolni ambasadora, sprowadzając go do punktu przejęcia wyjściem przeciwpożarowym.

Po zapewnieniu bezpieczeństwa ambasadorowi nadaj sygnał "go" drużynom czerwonej i niebieskiej. Zadaniem drużyny czerwonej jest oczyszczenie pierwszego piętra. W tym czasie drużyna niebieska uwalnia zakładnika, którego znajdzie na dole w pokoju niedaleko prawego wyjścia bocznego. Po odbiciu zakładnika drużyny czerwona i niebieska powinny wycofać się do punktu przejęcia tą samą drogą, którą weszły do budynku.

Misja 2 - "Operation Cold Thunder"

Lokacja: Kongo
Sytuacja: Rebelianci z plemienia Hutu zaatakowali stację naukową należącą do korporacji Horizon. Rebelianci trzymają dwójkę zakładników. Doktor Catherine Winston i jeszcze nie zidentyfikowanego robotnika. Według naszych danych, pani doktor jest przetrzymywana na rystów jest prawdopodobnie dwunastu, z czego siedmiu patroluje teren na zewnątrz willi.

Cel: Uwolnić doktor Winston i pracownika stacji.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Yacoby
Drużyna czerwona: Bogart, Burke, Hanley
Drużyna zielona: Walther, Raymond
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty ogłuszające (flashbang), czujnik bicia serca (heartbeat sensor).
Kamuflaż: Camo heavy

Ustaw drużyny czerwoną i niebieską niedaleko końca leśnej ścieżki i każ im czekać na kod "go". Używając drużyny zielonej, zacznij posuwać się powoli w kierunku willi i używając lunety snajperskiej, pozbądź się pięciu strażników pilnujących terenu po tej stronie willi. Po zabiciu ostatniego szybko obejdź willę po lewej stronie i w taki sam sposób jak wcześniej zlikwiduj dwóch kolejnych strażników. Ustaw zieloną drużynę na ganku i każ jej pilnować terenu. Następnie nadaj kod "go" czekającym drużynom.

Drużyna czerwona powinna podejść do lewej strony farmy i wejść szybko do piwnicy willi, używając jak najkrótszej drogi. Po zdjęciu pojedynczego terrorysty na schodach na dół, zielona drużyna może eskortować pracownika stacji do punktu przejęcia.

Drużyna niebieska powinna ruszyć prawą stroną zabudowań farmy, kierując się ku zrujnowanemu patio po prawej stronie willi. Po wejściu przez drzwi z patio należy wyeliminować dwóch terrorystów na pierwszym piętrze. Następnie drużyna zajmuje pozycje przy schodach na górę, a drużyna zielona wchodzi na górę. Tam po zlikwidowaniu dwóch ostatnich terrorystów powinna odszukać Dr. Winston i odstawić ją do punktu przejęcia.

Misja 3 - "Operation Angel Wire"

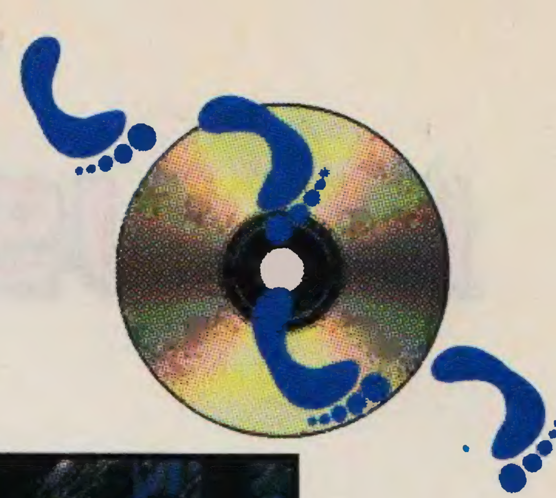
Lokacja: Morze Północne
Sytuacja: Nieznana wcześniej grupa terrorystów nazywająca się "The Phoenix Group" przejęła kontrolę nad platformą wiertniczą Petromechu na Morzu Północnym. Dwóch członków załogi jest przetrzymywanych w charakterze zakładników, a na platformie terroryści zamontowali co najmniej dwa zestawy środków wybuchowych. Na platformie znajduje się przynajmniej czternastu terrorystów, z czego kilku patroluje dolną część platformy (która jest dla ciebie jedyną drogą, aby się tam dostać). Szczególnie uważaj na przywódcę terrorystów, bo na najmniejsze oznaki kłopotów zdetonuje on ładunki.
Cel: Odbić dwóch pracowników platformy i rozbroić ładunki wybuchowe.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Morris
Drużyna czerwona: Bogart, Burke, McAllen
Drużyna zielona: Walther, Raymond
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty ogłuszające, czujnik bicia serca, zestawy saperskie (demolition kit) dla McAllen'a i Morris'a.
Kamuflaż: Black Medium

Niech czerwona drużyna wejdzie na platformę w najdalszym punkcie, a niebieska i zielona - w najbliższym. Drużyna czerwona powinna skierować się na poziom 9



do dużego centralnego korytarza. Gdy już tam dojdzie, podejdź swoimi ludźmi na koniec korytarza i ustaw ich na rogu - tak, żeby nie widział ich przywódca terrorystów. Każ czerwonej drużynie czekać na sygnał "go".

Drużynę niebieską skieruj schodami na górę na poziom 7, a następnie drabiną na poziom 8 i do pobliskiego pokoju. Każ jej czekać na sygnał "go", ustawiając ludzi wzdłuż dużego stosu skrzyń znajdującego się dokładnie naprzeciw wejścia, z którego skorzystała drużyna. W czasie gdy niebieska drużyna wchodzi na drabinę, zielona musi wykorzystać swoje zdolności snajperskie i wykosić terrorystów patrolujących przejścia na poziomie 9 (dokładnie nad drabiną). Po wykonaniu tego zadania skieruj zieloną drużynę do tego samego pomieszczenia co niebieską. Gdy żołnierze już tam dojdą, będą



mieli następne zadanie. Muszą wyeliminować terrorystów patrolujących pomieszczenia na zewnątrz tego, gdzie znajduje się niebieska (i teraz zielona) drużyna. Następnie muszą uwolnić zakładników, eliminując wcześniej dwóch terrorystów ich pilnujących. Zakładników eskortuj na lądowisko na szczycie platformy.

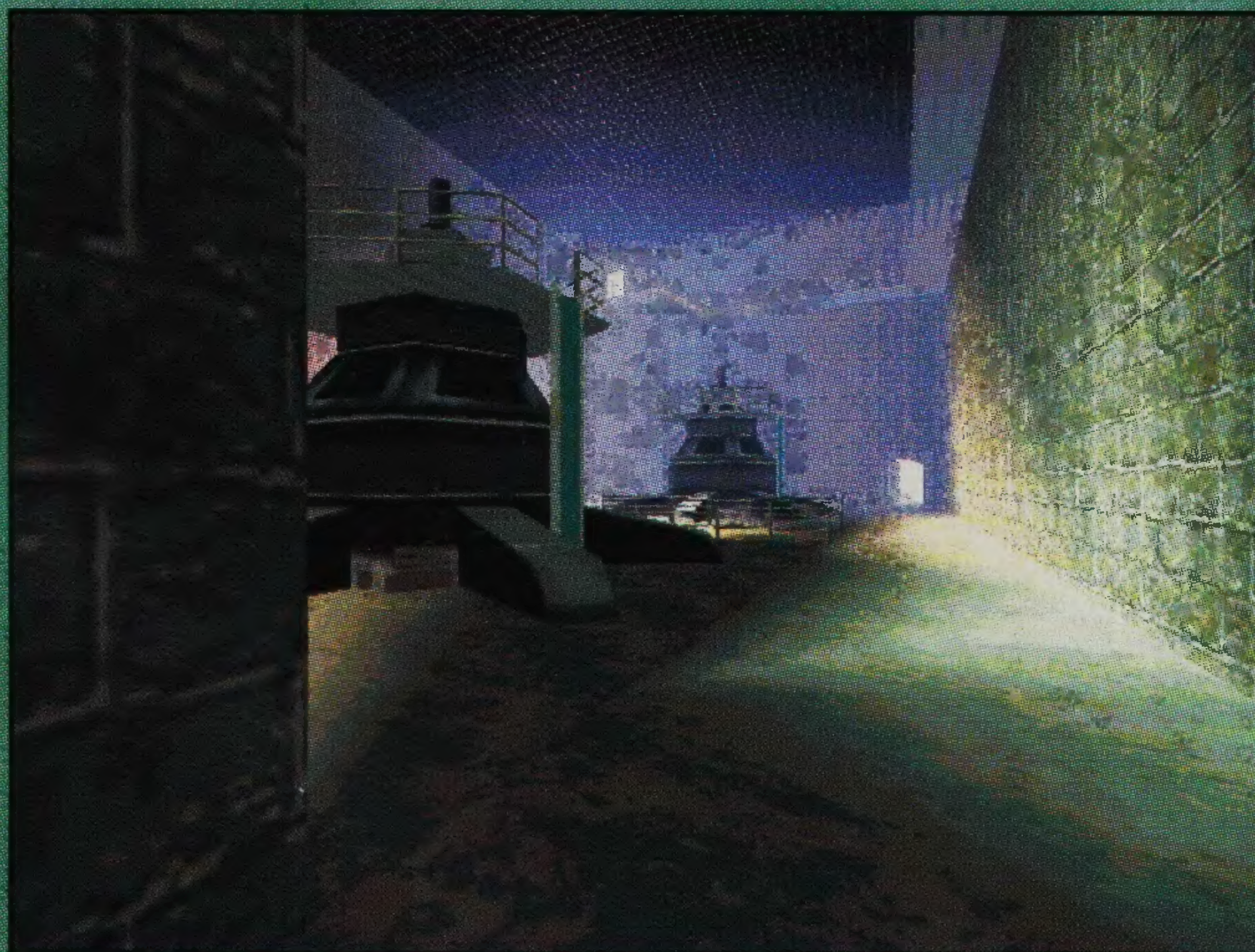
Nadaj sygnał "go"... Drużyna czerwona powinna teraz wybiec szybko zza rogu, za którym się chowała i wyeliminować przywódcę terrorystów. Teraz używając jak najkrótszej drogi, czerwona drużyna podąża na poziom 9 do pomieszczenia z bombami i likwiduje dwóch terrorystów pilnujących go. Spec z czerwonej drużyny może w tym momencie spokojnie rozbroić bombę. W tym czasie drużyna niebieska powinna udać się do hali na poziomie 8, którą oczyściła drużyna zielona. Stamtąd idąc przez kawiarnię (coffee room) żołnierze dojdą do kolejnego pokoju, w którym umieszczona jest bomba. Tam trzeba będzie wyeliminować dwóch kolejnych terrory

Misja 4 - "Operation Sun Devil"

Lokacja: Brazylia
Sytuacja: Znany przestępca narkotykowy, Ramon Caldero, wziął dwóch zakładników ze stacji budowlanej korporacji Horizon. Według naszych informacji są oni przetrzymywani w piwnicy rezydencji Calderona. Budynek ten to istna forteca ochraniana przez co najmniej czternastu ludzi, włączając w to dwóch na dachu, którzy mogą obserwować praktycznie cały teren wokół budynku. Calderon również znajduje się w budynku, a dokładniej - w sypialni na piętrze.
Cel: Uwolnić pracowników korporacji i zlikwidować Calderona.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Yacoby
Drużyna czerwona: Bogart, Burke, Hanley
Drużyna zielona: Walther, Raymond
Broń: czerwona i niebieska H&K MP5SD5, H&K .45 Mark-SD; zielona M-16A2, H&K .45 Mark-SD
Wyposażenie: czerwona i niebieska - granaty ogłuszające, czujnik bicia serca; zielona - granaty odłamkowe (frag grenades), czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Camo heavy

W czasie gdy drużyny czerwona i niebieska czekają za dużą zewnętrzną ścianą rezydencji na sygnał "go", drużyna zielona ma trochę do roboty. Musi podejść do głównej bramy i używając trybu snajperskiego, zlikwidować strażnika patrolującego patio na piętrze. Następnie muszą zastrzelić wszystkich tych, którzy zainteresowali się losem swojego kolegi.
Gdy już wszyscy terroryści na zewnątrz zostaną wyeliminowani, skieruj drużynę zieloną na lewą stronę budynku, a następnie w dół do jego dalszego końca. Powoli wyjdź zza ściany, żeby zastrzelić strażnika pilnującego piętra po tej stronie budynku. Następnie nadaj sygnał "go" i wejdź do pobliskiego otwartego pomieszczenia. Tutaj drużyna zielona czeka na następny sygnał "go".

Drużyna czerwona powinna podejść do prawej strony budynku i skręcić w lewo, aż dojdzie do centralnego placu. Tutaj żołnierze mają czekać na kolejny sygnał "go" przy pierwszych drzwiach po swojej lewej stronie. Drużynę niebieską kierujesz na lewą stronę budynku, gdzie wchodzi ona do pierwszego otwartego tylnego wejścia, jakie znajdzie. Dalej każ im iść naprzód przez kuchnię i czekać na kolejny sygnał "go" w połowie korytarza.





Nadaj kolejny sygnał "go"... Drużyna czerwona powinna wejść i oczyścić pokój, obok którego czekała na sygnał. W tym samym czasie niebiescy ruszają szybko do przodu w stronę schodów do piwnicy, likwidując po drodze pozostałych terrorystów. Po zejściu po schodach, niebiescy powinni szybko przejść przez drzwi i zastrzelić znajdującego się tam terrorystę, a następnie udać się do pomieszczenia zakładników i tam zlikwidować kolejnego oponenta. Teraz niebieska drużyna może zająć się eskortowaniem zakładników do punktu przejęcia.

Drużyna zielona powinna wejść w korytarz i skierować się ku frontowi budynku. Przed wejściem na schody prowadzące do Calderona należy zlikwidować ostatniego terrorystę. Teraz pozostaje już tylko likwidacja narkotykowego bossa. Można to uczynić, rzucając odpowiednio granat odłamkowy lub wpadając do pokoju i przeczesując go z karabinów.

Misja 5 - "Operation Ghost Dance"

Lokacja: Hiszpania
Sytuacja: Terroryści weszli w posiadanie kolejki "Pirate Adventure" w lunaparku "World Park". Trzymają tam co najmniej pięciu zakładników, w tym kobiety i dzieci. Według naszych informacji, na terenie obiektu znajduje się co najmniej czternastu terrorystów, z czego kilku znajduje się na naprawdę dobrych pozycjach. Są w stanie zabić zakładników, jeśli tylko coś pójdzie źle.
Cel: Uwolnić wszystkich zakładników.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Yacoby
Drużyna czerwona: Bogart, Burke, Raymond
Drużyna zielona: Walther, Hanley
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Urban light lub medium

Niech niebieska drużyna wejdzie na teren z tyłu, poruszając się po wąskich pomostach nad kolejką. Stamtąd żołnierze powinni zlikwidować wszystkich terrorystów patrolujących teren. Oprócz tego, drużyna niebieska powinna spróbować zastrzelić kilku lub wszystkich przeciwników pilnujących zakładników i co najmniej jednego z terrorystów stacjonujących w pomieszczeniach kontrolnych.

Drużyna czerwona wchodzi od frontu i pozbywa się jednego lub dwóch terrorystów widocznych w dwóch dużych pomieszczeniach na drugim końcu kolejki. Po wejściu na górę po schodach, czerwoni powinni się upewnić, że obydwaj terroryści w pokoju kontroli nie będą sprawiać więcej problemów. Należy też zlikwidować innych bandytów włóczących się po terenie.

Zielona drużyna wchodzi do budynku od frontu i przedostaje się do jednego z dwóch dużych pomieszczeń na drugim końcu kolejki (tych oczyszczonych przez czerwonych). Likwidując po drodze napotkanych terrorystów, zielona drużyna powinna ostrożnie przedostać się do tuneli prowadzących do pomieszczenia zakładników i tam czekać na sygnał "go".

Po tym jak drużyny czerwona i niebieska zlikwidują wszystkich terrorystów mogących zaszkodzić zakładnikom, nadaj sygnał "go". Wtedy drużyna zielona uwalnia zakładników i eskortuje ich do punktu przejęcia.

Misja 6 - "Operation Blue Sky"

Lokacja: Węgry
Sytuacja: Nasi starzy znajomi z "The Phoenix Group" zaatakowali tym razem zaporę rzeczną na granicy pomiędzy Słowacją i Węgrami. Grożą wysadzeniem zapory, a według naszych informacji umieścili w niej trzy bomby. Co ważniejsze - byliśmy w kontakcie z członkiem grupy - Rolandem Kunstem - który obiecał nam informacje, jeśli wyciągniemy go z zapory żywego.
Cel: Uwolnić Rolanda Kunst'a i rozbroić wszystkie trzy bomby.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Morris
Drużyna czerwona: Bogart, Raymond, McAllen
Drużyna zielona: Walther, Burke
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty ogłuszające, czujnik bicia serca, zestawy saperskie dla Morrisa i McAllen'a.
Kamuflaż: Urban Medium

Wyślij drużyny niebieską i czerwoną głęboko do "serca" zapory. Drużyna niebieska skieruje się do pierwszej bomby, po tym, jak wyeliminuje wszystkich terrorystów w okolicy. Następnie niebiescy udadzą się na poziom drugi, używając schodów leżących najbliżej środka. Drużyna czerwona skieruje się na poziom drugi za pomocą schodów najbliższych końca zapory i tam poczeka na drużynę niebieską, aby zająć pozycję na tym samym poziomie.

Gdy obie drużyny będą już na pozycjach, czerwoni oczyszczą pomieszczenie obok schodów, którymi weszli na poziom 2. Drużyna niebieska zrobi w tym czasie dokładnie to samo z pokojem koło swoich schodów - w tym akurat pokoju znajduje się detonator. Po zlikwidowaniu wszystkich złych facetów, skieruj czerwoną dru-

żynę w korytarze i zlikwiduj wszystkich znajdujących się tam terrorystów, zanim rozbroisz drugą bombę.

Drużyna niebieska również powinna zagłębić się w te korytarze, ale w celu dostania się na poziom 1, używając schodów najbliższych miejsca zrzutu. Gdy niebiescy znajdą się już na poziomie 1, powinni czekać na sygnał "go" przed drzwiami do pomieszczenia z trzecią bombą. W tym czasie czerwona drużyna również udaje się na poziom pierwszy za pomocą innych schodów i ustawia się po drugiej stronie pomieszczenia z bombą. Po nadaniu sygnału "go" obie drużyny szturmują pomieszczenie, likwidując szybko znajdujących się tam terrorystów. Po pozbyciu się ich należy rozbroić ostatnią bombę.



Kiedy to wszystko się rozgrywa, drużyna zielona powinna udać się bezpośrednio w stronę miejsca pobytu Rolanda Kunst'a, zabijając po drodze wszystkich napotkanych terrorystów. Po odnalezieniu Kunsta zielona drużyna eskortuje go do punktu przejęcia.

Misja 7 - "Operation Fire Walk"

Lokacja: Idaho/ USA
Sytuacja: Roland Kunst - informator, którego uwolniłeś podczas ostatniej operacji przekazał na informacje o lokalizacji laboratorium "Phoenix Group" zajmującego się bronią biologiczną. Pierwsze raporty wywiadu mówią, że na terenie ośrodka znajdują się tylko naukowcy nieprzygotowani w ogóle na atak. Brzmi to bardzo niewiarygodnie, dlatego przygotuj się na dwudziestu lub więcej dobrze uzbrojonych terrorystów na zewnątrz i w środku zabudowań. Upewnij się, że żaden z przywódców terrorystów nie ucieknie używając Hummera zaparkowanego nieopodal głównej bramy.
Cel: Wyeliminować wszystkich terrorystów i zapobiec ucieczce przywódców.
Drużyna niebieska: Chavez, Filatov
Drużyna czerwona: Bogart, Raymond
Drużyna zielona: Walther, Arnavisca
Drużyna złota: Burke, Haider
Broń: niebieska i czerwona H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD; zielona i złota CAR-15, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty odłamkowe, czujniki bicia serca.
Kamuflaż: Biosuit

Użyj drużyny zielonej jako snajperów dalekiego zasięgu i przenieś ich z miejsca zrzutu na dokładnie drugi koniec mapy, za budynek obok głównej bramy. Po drodze prawdopodobnie będziesz musiał zlikwidować dwóch terrorystów. Jeśli nie będzie ku temu okazji, zastrzel ich po dotarciu na pozycje. Nadaj sygnał "go" do czerwonej i złotej drużyny, a następnie uaktywnij lunetę snajperską i zaopiekuj się uciekającymi z budynku przywódcami terrorystów.
Drużyna czerwona powinna podejść do rampy załadunkowej przy budynku i poczekać na drugi sygnał "go" przed wejściem do budynku. Drużyna złota powinna oczyścić dwa zewnętrzne budynki, zaczynając od tego bliżej bramy. Drużyna zielona powinna, używając trybu snajperskiego, zająć się mniejszym z zewnętrznych budynków. Gdy ten budynek będzie czysty, drużyna niebieska może podejść do bocznych drzwi głównego budynku, gdzie będzie czekać na drugi sygnał "go".

Po nadaniu tego sygnału drużyny niebieska i czerwona oczyszczają główny budynek z przeciwnych kierunków, używając często czujników bicia serca i likwidując wszystkich pozostałych terrorystów. Prawdopodobnie będziesz musiał, drogi graczu, kilkakrotnie podchodzić do tej misji zanim ukończysz ją bez strat.

Misja 8 - "Operation Winter Hawk"

Lokacja: Idaho/ USA
Sytuacja: Pomimo udanego ataku na siedzibę "Phoenix Group", niewielkiej grupie terrorystów udało się uciec. Kierują się teraz w stronę pobliskiego pasa startowego, aby uciec odrzutowcem.
Cel: Wyeliminować wszystkich terrorystów i uniemożliwić ucieczkę dwóm przywódcom.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Haider
Drużyna czerwona: Bogart, Raymond, Burke
Drużyna zielona: Walther, Filatov
Broń: niebieska i czerwona CAR-15, H&K .45 MARK23; zielona H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Czujniki bicia serca, granaty odłamkowe.
Kamuflaż: Wood heavy



W tej misji twoi ludzie mają trzy budynki do oczyszczenia - dwa hangary i budynek kontroli. Używając po raz kolejny zielonej drużyny jako snajperów dalekiego zasięgu, każ im przejść na tyły pierwszego hangaru i obrócić się w stronę budynku kontrolnego. Powinni oni zlikwidować wszystkich trzech patrolujących terrorystów i jednego kręcącego się po budynku kontrolnym. Po wykonaniu tego zadania nadaj sygnał "go" do druzyn czerwonej i niebieskiej, a następnie przeczesuj budynek kontroli snajperami. Ich zadaniem będzie zastrzelenie złego faceta kręcącego się na piętrze, a także upewnienie się, że nikt nie wydostanie się z budynku żywy.

Drużyna niebieska powinna błyskawicznie i jak najkrótszą drogą przedostać się przez pierwszy hangar, a następnie przebiec przez pas startowy do drzwi drugiego hangaru. Zadaniem drużyny czerwonej jest ostateczne oczyszczenie budynku kontroli i upewnienie się, że żaden terrorysta wewnątrz nie zostanie żywy. Następnie czerwoni ustawiają się przy bocznych drzwiach drugiego hangaru. Nadaj sygnał "go" do obydwu drużyn przy drugim hangarze, po czym wejdź do jego środka i zastrzel resztę terrorystów.

Misja 9 - "Operation Red Wolf"

Lokacja: Belgia
Sytuacja: "Wolna Europa" znowu działa. Tym razem grupa przejęła kontrolę nad mennicą w Brukseli. Mennica ta zajmuje się produkcją pierwszego rzutu nowych pieniędzy dla Unii Europejskiej. Niestety, znalazło się tam trzech dygnitarzy, który w tej chwili są przetrzymywani jako zakładnicy. Wydaje nam się, że na terenie obiektu jest co najmniej 13 terrorystów, a najlepiej chronione jest główne wejście.
Cel: Odbić wszystkich zakładników.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Raymond
Drużyna czerwona: Bogart, Yacoby, Burke
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty ogłuszające, czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Black medium

Obie drużyny powinny wejść do budynku przez boczne wejście nieopodal tyłu budynku. Po zlikwidowaniu samotnego terrorysty na rampie załadowczej, skieruj obie drużyny do głównej hali drukarskiej. Pozbądź się jednego terrorysty pilnującego parteru w tym pomieszczeniu, ale uważaj, żeby nie wejść pod nos facetom znajdującym się wyżej.

Przesuń drużynę niebieską na drugi koniec pomieszczenia, patrząc ciągle na schody prowadzące na piętro. Czerwona drużyna powinna ściągnąć dwóch terrorystów po jednej stronie pomieszczenia, w czasie gdy niebiescy zrobią to samo z drugą stroną. Następnie czerwona drużyna kieruje się do korytarza po drugiej stronie pomieszczenia, a niebiescy czekają na sygnał "go".

Drużyna czerwona oczyszcza drogę dla niebieskiej eliminując strażnika w korytarzu na piętrze, który prowadzi do hali drukarskiej. Czerwoni mogą też wyeliminować kilku terrorystów w pokoju na przedzie budynku, ale tylko jeśli zauważą oni poczynania czerwonych. Po oczyszczeniu drogi niebieska drużyna wchodzi na piętro w hali drukarskiej, a następnie szybko do pomieszczenia z zakładnikami, likwidując dwóch terrorystów pilnujących tego pomieszczenia. W czasie gdy niebiescy eskortują zakładników do punktu przejęcia, czerwoni mogą wyeliminować resztę terrorystów w budynku.

Misja 10 - "Operation Razor Ice"

Lokacja: Port Southampton
Sytuacja: Doktor Catherine Winston została znów porwana i jest przetrzymywana na statku w porcie Southampton. Odpowiedzialni za to są nasi znajomi z "The Phoenix Group". Pani doktor jest przetrzymywana w maszynowni, a cały statek pełen jest połączonych ze sobą ładunków wybuchowych. Detonator znajduje się prawdopodobnie w jednym z pomieszczeń dziobowych, ale pod żadnym pozorem masz się tam nie zbliżać. Najwyższy priorytet to uratowanie doktor Winston, a dobro statku nas nie interesuje.
Cel: Odbić doktor Winston.
Drużyna niebieska: Chavez, Yacoby
Drużyna czerwona: Bogart, Arnavisca



Drużyna zielona: Walther, Raymond
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty ogłuszające, czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Urban medium

Twoimi głównymi oddziałami są drużyny czerwona i niebieska, ale zielona musi oczyścić im drogę, likwidując jednego terrorystę na pokładzie statku i drugiego na niższym poziomie nadbudówki. Po pozbyciu się tych dwóch problemów, drużyny czerwona i niebieska, ruszając po dwu stronach nadbudówki, eliminują po drodze terrorystów. Po tym obydwie drużyny wchodzą do nadbudówki i idą w dół centralnymi schodami.

Niech czerwona drużyna wyczyści obszar na lewo, a następnie wzdłuż korytarza w kierunku rufy statku. Drużyna niebieska może albo iść za czerwoną, albo ewentualnie ruszyć przez pomieszczenia na prawo, kierując się do pomieszczenia koło pokoju na tyle i po lewej stronie statku. Drużyna czerwona również powinna udać się do tego pokoju, który ma drzwi z przodu i z tyłu. Następnie połączone siły drużyn niebieskiej i czerwonej mogą wkroczyć do pokoju najbardziej na tyle statku, wchodząc do niego drzwiami po lewej stronie i szybkim atakiem zlikwidować dwóch terrorystów wewnątrz.

Drużyna niebieska powinna teraz zejść po drabinie i od razu zastrzelić samotnego terrorystę w maszynowni. Gdy nie będzie już przeszkodą, drużyna niebieska może spokojnie eskortować doktor Winston do punktu przejęcia.

Misja 11 - "Operation Yellow Knife"

Lokacja: Virginia/ USA
Sytuacja: Anna Lang, prezydencki doradca naukowy, jest zamieszana w przecieki dotyczące bezpieczeństwa narodowego i może być powiązana z "Phoenix Group". Musimy dostać się do jej domu, żeby założyć podsłuchy i dowiedzieć się czegoś więcej. Jeśli twoi żołnierze zostaną w trakcie misji zauważeni - będzie ona uważana za nieudaną. Także ofiary śmiertelne są zabronione.
Cel: Wyłączyć zabezpieczenia elektroniczne, założyć podsłuchy w telefonach na parterze i piętrze, po czym wycofać się do punktu przejęcia.
Drużyna niebieska: Sweeney
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Zestaw elektroniczny (electronics kit), czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Urban light

W tej misji używamy tylko jednego człowieka i musimy dość mocno polegać na czujniku bicia serca. Kiedy droga będzie czysta, wejdź do domu i wejdź do pomieszczenia z konsoletą odpowiedzialną za zabezpieczenia. Rozbrój ją i (gdy droga będzie wolna) wyjdź z pomieszczenia i wejdź do następnego. W nim umieść pluskwę w telefonie - tym samym załatwisz sprawę na dole. Teraz wejdź na górę, używając schodów najbliższych frontowi domu.

Używając czujnika do śledzenia ruchów strażnika, udaj się do pomieszczenia z kolejnym telefonem i załóż w nim pluskwę. Następnie ostrożnie zejdź po schodach najbliższych garażowi. Prawdopodobnie będziesz musiał użyć pokoju przyległego do tego z telefonem, żeby się schować, idąc założyć pluskwę i potem idąc w stronę schodów.

Będąc już na dole koło garażu, będziesz musiał wrócić do pomieszczenia z konsolą. Kontrolując pozycję strażnika na zewnątrz, udaj się do punktu przejęcia. Pamiętaj w tej misji o zamykaniu za sobą wszystkich drzwi.

Wyposażenie: Zestaw elektroniczny, czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Urban light

Znowu sugerowane jest użycie tylko jednego człowieka. Zejdź z dachu po schodach, które prowadzą do drabiny na poziomie 7. Zejdź na poziom 3 i wejdź do pomieszczenie ochrony, gdy będzie to bezpieczne. Wyłącz kamery i wróć do korytarza, gdy upewnisz się, że nikogo nie ma w pobliżu. Idź do klatki schodowej (bardziej po zewnętrznej stronie budynku) i wejdź na poziom piąty. Oczywiście cały czas uważaj, żeby nikt cię nie zauważył.
Idź szybko po obwodzie budynku, aż dojdziesz do biura Brightling'a. Wejdź do pokoju, ściągnij pliki i wróć na dach do punktu przejęcia - cały czas uważając, żeby nie zostać zauważonym.

CHEATY

Dla tych z was, którzy potrzebują trochę pomocy przy rozpracowywaniu Rainbow Six, albo dla tych, którzy lubią słyszeć jak żołnierze wydają dziwne dźwięki, przygotowaliśmy garść kodów. Aby ich użyć, wywołaj podczas gry okno "Chat", wciskając klawisz z apostrofem, a następnie wpisz kod.

teamgod
Drużynowy tryb god, żołnierze we wszystkich drużynach są absolutnie nietykalni.
avatargod
Singlowy tryb god, tylko żołnierz, którego kontroluje gracz jest nietykalny.
stumpy
Tryb "stumpy" zmienia wygląd postaci w grze.
clodhopper
Powiększa stopy i dłonie wszystkim postaciom w grze.
bignoggin
Zawsze popularny tryb wielkiej głowy.
meganoggin
Dla tych, którym wydaje się, że duże głowy są nadal zbyt małe, przygotowano mega-wielkie głowy.
5fingerdiscount
Zaopatruje w świeżą amunicję.
nobrainer
Włącza lub wyłącza AI (sztuczną inteligencję) w grze. Nie możesz przechodzić przed drzwi, wchodzić po schodach lub drabinach, gdy ten kod jest aktywny.
silentbutdeadly
Dojście do tego co robi ten kod zostawiam wam samym. Po jego wpisaniu pochodźcie trochę, to załapiecie w czym dowcip.
turnpunchkick
Zmienia wygląd wszystkich postaci z trójwymiarowego na dwuwymiarowy. Co ciekawe, gra wcale nie chodzi szybciej. ;)
1-900
Powoduje, że wszystkie postaci zaczynają ciężko oddychać - dziwne, ale zabawne.
explore
Włącza lub wyłącza wyświetlanie celów misji...



Misja 12 - "Operation Deep Magic"

Lokacja: San Francisco
Sytuacja: Dzięki pluskwom założonym w domu Anny Lang, możemy teraz powiązać korporację Horizon z "The Phoenix Group". Twoim zadaniem będzie infiltracja centrali Horizonu i zdobycie jak największej ilości informacji na temat TPG z komputera Johna Brightlinga. Po raz kolejny twoi ludzie nie mogą zostać odkryci, a zabijanie jest zabronione.
Cel: Wyłączenie zabezpieczeń, ściągnięcie plików i powrót do strefy zrzutu.
Drużyna niebieska: Sweeney
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD

Lokacja: Australia
Sytuacja: Pliki, które ściągnąłeś wskazują, że TPG chce wypuścić śmiertelnego wirusa w czasie ceremonii zamknięcia igrzysk olimpijskich w Sydney. Wygląda na to, że Global Security odpowiedzialna za bezpieczeństwo igrzysk jest w zmowie z Horizonem i TPG. Twoim zadaniem jest schwytanie Billa Hendricksona i doprowadzenie go do bazy w celu przesłuchania.
Cel: Złapać Hendricksona.
Drużyna niebieska: Walther, Yacoby, McAllen
Drużyna czerwona: Lofquist, Sweeney, Morris
Drużyna zielona: Hanley, Filatov
Broń: niebieska - M-16A2, H&K .45 MARK23;

czerwona i zielona - H&K MP5-A2, H&K .45 MARK23
Wyposażenie: Granaty odłamkowe.
Kamuflaż: Wood lub desert heavy

Uwaga:
Ponieważ twoi ludzie będą wykonywać równocześnie zadania w Brazylii, będziesz musiał ich odpowiednio podzielić. Ci, których wyślesz do Australii, będą niedostępni do zadania w Brazylii (misja 14).

Użyj drużyn niebieskiej i zielonej, aby dokonać napadu na konwój Hendricksona (drużyna zielona ostrzeliwuje teren z półki nad terenem zasadzki). Następnie szybko wzdłuż drogi biegnij w kierunku punktu przejęcia. Zatrzymuj się przed każdym większym zakrętem, żeby nie wpaść w zasadzkę.

Używając trybu snajperskiego i ognia drużyn niebieskiej i zielonej, likwiduj potencjalnych przeciwników, zanim będą w stanie zrobić ci krzywdę. Krótko mówiąc - oczyszczaj drogę dla drużyny czerwonej, która powinna eskortować Hendricksona do punktu przejęcia.

Misja 14 - "Operation Black Star"

Lokacja: Brazylia
Sytuacja: TPG przejęła stację badawczą w Brazylii i przetrzymuje w niej Annę Lang i dwóch innych VIP'ów. Naszym zdaniem jest próba uzasadnienia zniknięcia Anny Lang, którą to udało nam się definitywnie powiązać z TPG i korporacją Horizon. Lang jest przetrzymywana w głównym budynku chronionym przez co najmniej trzech



terrorystów na piętrze. Na piętrze znajduje się prawdopodobnie dwóch kolejnych, a jeszcze dwóch stoi na zewnątrz przy głównym wejściu do budynku. Dwóch kolejnych zakładników znajduje się w mniejszym budynku na tyle stacji. Są pilnowani przed dwóch terrorystów, a co najmniej pięciu innych patroluje teren na zewnątrz budynków. To nie będzie łatwe zadanie.
Cel: Uwolnić wszystkich zakładników.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Rakuzanka
Drużyna czerwona: Bogart, Raymond, Haider
Drużyna zielona: Noronha, Burke
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Granaty ogłuszające, czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Camo Heavy

Musisz użyć trzech drużyn i często używać trybu snajperskiego, żeby przejść tę misję. Każ wszystkim drużynom wejść na drabinę i drużyną czerwoną idź wzdłuż ścieżki po lewej stronie, a niebieską i zieloną - po prawej. Zatrzymaj się wszystkimi przy końcu ścieżek, użyj dowódców drużyn niebieskiej i czerwonej (i ich lunet snajperskich), aby zlikwidować widocznych terrorystów - zarówno patrolujących, jak i stojących w miejscu. Teraz możesz już ustawić drużyny w pozycjach, z których zaczną atak. Drużyna czerwona powinna podejść do oszklonych drzwi frontowych głównego budynku. Drużyna zielona ustawia się za drzwiami obok drabiny na pobliskiej ścianie. Drużyną niebieską podejdź do bocznych drzwi mniejszego budynku.

Na sygnał "go" wszystkie trzy drużyny powinny wejść do budynków, oczyścić je z terrorystów i ruszyć w stronę zakładników, aby wziąć ich na hol. Mogą się tu przydać granaty ogłuszające, ale lepiej chyba będzie ruszać się szybko i równie szybko strzelać. Przed powrotem z zakładnikami do punktu przejęcia, niech zielona drużyna sprawdzi obszar pomiędzy dwoma budynkami, aby zlikwidować jeszcze jedną parę terrorystów. Po ich zlikwidowaniu można udać się z zakładnikami do punktu przejęcia.

Misja 15 - "Operation Wild Arrow"

Lokacja: Australia
Sytuacja: TPG umieściła co najmniej dwie bomby wirusowe w wiosce olimpijskiej. Bomby mają wybuchnąć zaraz przed rozpoczęciem ceremonii zamknięcia igrzysk, więc musisz szybko je odnaleźć i rozbroić. Teraz już wiesz, po co zabrałeś do Australii dwóch specjalistów od ładunków wybuchowych. Nie można jednak bomb rozbroić ot tak sobie, bowiem są one podłączone do systemu komputerowego. Będziesz więc musiał wyłączyć go, zanim rozbroisz bomby. Jeśli pomylisz kolejność, będziesz odpowiedzialny za całkiem sporą katastrofę. Żeby było ciekawiej, dowiedzieliśmy się, że na terenie akcji znajduje się co najmniej szesnastu terrorystów, w tym dwóch w tunelach w pobliżu punktu zrzutu. Po terenie jest też rozrzuconych kilka paneli włączających alarm - jeśli któryś z terrorystów dotrze do panelu, będzie źle.
Cel: Wyłączyć komputer zabezpieczający i rozbroić obydwie bomby wirusowe.
Drużyna niebieska: Walther, McAllen, Sweeney
Drużyna czerwona: Lofquist
Drużyna zielona: Hanley, Filatov
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK-SD
Wyposażenie: Czujnik bicia serca, zestawy saperskie dla Morris'a i McAllen'a.
Kamuflaż: Urban Medium

Użyj drużyn niebieskiej i czerwonej do rozbrojenia bomb po tym jak drużyna zielona wyłączy komputer zabezpieczający. Będziesz musiał przejąć bezpośrednią kontrolę na drużynami i robić wszystko krok po kroku, jako że patrolujący terroryści nie pozwalają na ustalenie "waypoint'ów". Zacznij od drużyny niebieskiej, idąc nią do przodu przez most w tunelu i likwidując po drodze dwóch terrorystów. Następnie skręć w prawo w stronę schodów, zejdź nimi i zatrzymaj się przed drzwiami do głównego korytarza na parterze.

Drużyna czerwona powinna iść do schodów na końcu korytarza cały czas w prawo od strefy zrzutu. Każ żołnierzom zaczekać na górze schodów na otwarcie drzwi. Zielonymi podejdź do kolejnych schodów przy bliższym końcu mostu i także zaczekaj przed otworzeniem drzwi na górze.

Teraz drużyna zielona powinna ruszyć pierwsza, otwierając drzwi i zabijając pojedynczego terrorystę broniącego dostępu do komputera. Każ zielonym poczekać przy komputerze na sygnał "go". Następnie drużyna czerwona powinna ruszyć po obwodzie budynku w kierunku ruchu wskazówek zegara, likwidując po drodze terrorystów. Celem jest bomba umieszczona po drugiej stronie budynku. Gdy żołnierze już tam dotrą, każ im czekać na ostatni sygnał "go" zanim rozbroją bombę.

Drużyna niebieska rusza się ostatnia, wchodząc ostrożnie do korytarza, uważając na patrolujących terrorystów. Zabij jednego lub obydwu, idąc w głąb korytarza i skręcając w stronę bomby. Przed dojściem do bomby powinieneś ściągnąć jeszcze jednego złego faceta. Przy bombie poczekaj na ostatni sygnał "go".

Gdy wszystkie drużyny są na pozycjach, nadaj sygnał "go" do drużyny zielonej i wyłącz komputer. Następnie nadaj sygnał "go" do dwóch pozostałych drużyn, które powinny rozbroić bomby.

Misja 16 - "Operation Mystic Tiger"

Lokacja: Brazylia
Sytuacja: John Brightling i pozostający przy życiu członkowie TPG ukryli się w Arce Horizonu. Ten samowystarczalny kompleks miał zapewnić ochronę przed śmiertelnym wirusem, którego TPG miało wypuścić na ceremonii zamknięcia igrzysk. Wiemy, że terroryści nadal mają możliwość wypuszczenia wirusa i mogli to zrobić wewnątrz arki, jako że mają na niego antidotum. Z tego też powodu będziesz musiał wkroczyć do kompleksu w specjalnych ubraniach ochronnych. Sprawę dodatkowo komplikuje ilość terrorystów - 29 dobrze uzbrojonych, opancerzonych i gotowych na wszystko przeciwników. Niełatwa sprawa...
Cel: Złapać Johna Brightling'a.
Drużyna niebieska: Chavez, Arnavisca, Rakuzanka
Drużyna czerwona: Walther, Burke, Raymond
Drużyna zielona: Hanley, Yacoby
Broń: H&K MP5SD5, H&K .45 MARK23
Wyposażenie: Granaty odłamkowe, czujnik bicia serca.
Kamuflaż: Biosuit

Nie ma prostej recepty na przejście tej misji. Musisz pamiętać, żeby trzymać drużyny razem przez większość czasu, jako że mogą się wspaniale wspomagać nawzajem ogniem.

Zacznij z wszystkimi drużynami w tym samym punkcie zrzutu (tym na dole mapy podczas planowania) i każ im przejść szybko na pozycję przed drzwiami pierwszego punktu kontrolnego ochrony. Drużyna zielona powinna zlikwidować terrorystę lub dwóch po prawej stronie. Następnie drużyny niebieska i czerwona błyskawicznie przeczesują resztę pomieszczeń. Tymi dwoma drużynami wejdź po schodach i podestami dojdź do centralnej klatki schodowej. Drużyna zielona zajmuje się w tym czasie ubezpieczaniem, wchodząc do korytarza, a następnie do pomieszczenia pod podestami i likwidując wszystkich złych facetów w polu widzenia. Następnie przejdź drużyną zieloną do centralnej klatki schodowej i spotkaj się z drużyną niebieską na poziomie 8. Drużyna czerwona powinna zejść na poziom 4 i tam zatrzymać się przed ostatnim punktem kontrolnym.

Wyślij drużyny zieloną i niebieską przez górne wejście, aby oczyścić podest za nim. Po oczyszczeniu tego obszaru skieruj obie drużyny do miejsca, gdzie czeka drużyna czerwona - ale każ im poczekać w korytarzu na zewnątrz tego, gdzie znajduje się czerwona drużyna. Następnie użyj drużyny czerwonej do zlikwidowania tak dużej ilości złych facetów jak się da w ostatnim punkcie kontrolnym. Uważaj przy tym, żeby ci po twojej lewej stronie widzieli cię jak najmniej. Kiedy wszyscy terroryści po prawej stronie pomieszczenia zostaną zabici, a podest u góry jest czysty, wezwij drużyny zieloną i niebieską, aby oczyściły lewą część pomieszczenia.

Kiedy żołnierze już tego dokonają, podejdź wszystkimi, którzy przeżyli do wejścia do laboratorium. Otwórz zamek, drzwi i złap Brightlinga.

Yasiu

producent: Bethesda Softworks
platforma: PC

Redguard

Po raz pierwszy zabieram głos, dodając do solucji kilka własnych uwag natury ogólnej, ponieważ uważam, że warto i trzeba. Gra w The Elder Scrolls Adventures: Redguard okazała się dla mnie nie lada wyzwaniem, choć nie raz klątem niczym potępieniec. Produkt jest mocno zabugowany (w przypadku firmy Bethseda to nie nowość, przypomnijcie sobie Daggerfall), i piekielnie trudny, a jednak coś mnie kusiło, by grać dalej. Graficznie jest opracowana doskonale i z rozmachem... Zachęcam do gry, bo doświadczenie to niezwykłe. A teraz, do dzieła!

O kurczę! Zaczyna się od walki w szable!

Walka jest dość kłopotliwa i straciłem na jej opanowanie sporo czasu. Najlepiej jest użyć trybu Auto Defend i wciskać guzik obrony (CTRL), dopóki wróg się nie zmacha, potem (trzymając guzik nadal wciśnięty) skoczyć w prawo i wykonać szybkie pchnięcie w przód. W 9 przypadkach na 10 trafiasz - a po dwu trafieniach drab zwykle daje za wygraną i pada niczym pies Pluto. Uwaga do zapamiętania na potem. Podczas walki odnosisz rany, a w końcu wrogowie mogą cię zasiec. Rany leczy Healing Potion, przed walką zaś dobrze jest łyknąć napoju odpornościowego (Ironskin Potion) i wzmacniającego krzepę (Strengh Potion)... Lejesz silniej... (nie mylić Strengh Potion ze środkiem moczopędnym). Kolejna uwaga sprzyjająca przetrwaniu. Przed wejściem do nieznanego pomieszczenia - osobliwie za miastem, dobrze jest zapisać grę, a potem uzupełnić zdrowie, a przy okazji naćpać koksu w postaci eliksirów krzepy i odporności. Nie zawsze okaże się to potrzebne... wtedy możesz wczytać wcześniejszy zapis. Licz na najlepsze, szykuj się na najgorsze... ta zasada zwiększa szanse na przeżycie. Z tym zapisywagniem gry uważaj jednak, bo im dalej w las, tym dłużej trwa zapisywanie, siegając niekiedy w porywach i do trzech minut. I na koniec uwaga trzecia. Nie wszystko musisz robić w kolejności przez nas podanej. W rzeczy samej, zachęcamy do własnych prób...



Złazisz ze statku

Pogadaj z szyprem na statku, Brennenem, potem z Najemcą (Contractor) i z łażącą po przystani damą niezbyt ciężkich obyczajów. Rozmawiając z ludźmi wyczerpuj tematy do końca (niekiedy może ci się to wydać uciążliwe, ale nie trać ducha). Wszystko, co istotne, zostanie zapisane w księdze i później możesz ją przejrzeć. Musisz wziąć robotę, jaką ci proponują i - jeśli masz ochotę, przejść się po amulet N'Gasty. To się tak łatwo mówi, ale wykonuje znacznie gorzej. Co więcej, radzimy, byś wykonał to nieco później.

Stros M'Kai pod okupacją

Podejdź po schodach (w lewo od mostu) i wejdź do wieży Strażnika (dwa stołby połączone mostkiem). Zejdź na dół na parter, gdzie w skrzyni znajdziesz nieco złota, potem wróć i podejdź schodkami do góry, wyjdź na mostek, przejdź do drugiej wieży i pogadaj z Prnellem. Stary "prnik" wypatruje statków przez teleskop i daje znać flagą. Facet na wieży wali wtedy w dzwon. Staruszek jest prawie ślepy bez swoich okularów. Wyjdź z Wieży i połaź wokół rozmawiając z tym i owym - powinieneś przede wszystkim porozmawiać z Trithikiem (typ w niebieskiej koszuli), a potem odwiedzić sklep Silver Smith i pogadać z Krisshandrą (czy jakoś tak). Daj jałmużnę Zaklinaczowi Wężów, wypytaj go o co się da, a potem zajdź do sklepu elfa Gerricka, gdzie kup łopatę i kompas. Pogadaj z Gerrickiem i papugą. Zapamiętaj to, co powie papuga. Wejdź do dzwonnicy i pogadaj z siedzącym tam jegomościem (Favis). Poprosi cię, byś obejrzał zepsuty dzwon. Podskocz do liny i wespnij się na nią. Na półce leży monokl Prnella. Zeskocz na półkę, weź monokl z skoczywszy na linę zjedź w dół. Podejdź ku świątyni. Pogadaj z braciszkiem Nidalem. Dowiesz się czegoś o siostrze. Brat Nidal może cię uzdrowić za jedyne 25 sztuk złota i to całkowicie (do 100 punktów - co się opłaca, bo napój {Staropolanka?} kosztuje 25 sztuk i polepsza ci zdrowie o 15 punktów). Wyszedłszy ze świątyni podejdź do Gildii Magów, pogadawszy przedtem okazji z Mariah. Opowie ci o braciszku ze świątyni, który uwielbiał park - co warto zapamiętać. W Gildii Magów pogadaj z Felicią - możesz tu też kupić napoje uzdrawiające, napoje dające krzepę (znamy, znamy!), i napój odpornościowy (Ironskin potion). Pogadawszy z Felicią idź do Kartografa i Księgarza. U Księgarza przejrzyj wszystkie księgi - łażąc wzdłuż półek. Kup też wszystko, na co cię stać... Po wyjściu z Księgarni podejdź do potężnej zamkniętej kratą bramy - znajdziesz tu Lakene'a, tego pechowca, o którym mówiła Krisshandra Srebrniczką. Weźmie cię na bok i poprosi, być odzyskał brosze jego żony, która przegrał (broszę, nie żonę) do Rollo. Zgódź się, a skończywszy z nim rozmawiać idź do Draggin's Tail by pogadać z Tobiasem. Po drodze zagadnij pijaka Crendala. Tobias powie ci sporo, a jeszcze więcej dowiesz się od Drekkiusa. W karczmie możesz też poćwiczyć szermierkę. Wygodne to, bo choć cię trafiają, to tylko na niby. Czas na zbadanie okolicy (mamy nadzieję, że nieźle już potrafisz bić się w szable). Wróć przed sklep Gerricka - na prawo od jego sklepiku jest park z wodospadem, o którym mówiła ci Mariah. Przyjrzyj się wodospadowi. Widzisz? Za nim jest przejście... ale teraz je zostaw w spokoju. Przejdź przez most nad wodospadem.





Wycieczki po okolicy

Strażnicy na razie cię ignorują. Idź drogą, aż zobaczysz pustynię po prawej. Jest tu samotny pirat, który niechybnie cię zaatakuje. Załatw go brutalnie i obszukaj. Znajdziesz przy nim bardzo przydatną mapę wyspy. Dobra nasza. Idź w pustynię aż znajdziesz się za pałacem - natrafisz na cygański jakby wóz. Pogadaj z kobietą (nie odpowiada, tylko zawodzi coś przeciągle), a potem z chłopcem. To brat tego nieszczęśnika, o którym mówił Przeklinacz Wężów. Pogadaj z nim i przystań na jego propozycję Pomaganie bliźnim, to najlepsza droga do sławy i bankructwa. Skończywszy z Yokudami wróć ku drodze i przetnij ją, by trafić w inny rejon pustyni. Dwu piratów.

Co u licha? Załatw ich i znajdź most na końcu drogi. To droga do N'Gasty. Zbadaj teren pomiędzy rzeczułką płynącą ku miastu i drogą, którą tu przyszedłeś. Na mapie zaznaczono tu Diabelski Przesmyk (Devil's Den), czy jakoś tak. Znajdziesz wielką jamę, ale nie złaź w dół. Nie opodal jest jaskinia ze stukniętym piratem. Proponowałbym wywabić go z jaskini, bo niełatwo walczyć wewnątrz - ciasno, jak u komara w du... eee... no, nieważne. Załatwiwszy czubka znajdziesz sporo złota i leków. Po drugiej stronie rzeki zobaczysz bezgłowy posąg. Przepłyń rzekę (Cyrus pływa jak ryba). Podejdź do posągu i przypomnij sobie, co skrzeczała papuga. Stań prosto przed głową posągu patrząc w tę samą co łeb stronę. Podejdź ku przodowi (Wcisnąwszy guzik przechadzki "TAB") 21 kroków i kop. No tak... 300 sztuk złota. Przyda się, a jakże! Wzdłuż rzeki przejdź ku mostowi nad wodospadem. Sprawdź mapę. Kilka wzgórz dalej zobaczysz niewielki domek (zaznaczony na mapie). Wewnątrz znajdziesz sporo składników do zaklęć i poręczną butelkę. Skieruj się wedle drogi na Saintsport. Po drodze zobaczysz Obesra.. tfu!... Obserwatorium. Wejdź i pogadaj z Erasmo... ależ stuknięty jegomość! Trzeba mu uruchomić teleskop, szuka więc doń Krasnoludzkiego Sprzęgła (Dwarven Gear - cokolwiek by to znaczyło), i ględzi coś o duchu latarni (zapamiętaj, że kwili "Flash! Flash! Flaaaash!" - czyli "Błysk! Błysk! Błyyyyysk!" - albo jeszcze inaczej - "dwa krótkie, jeden długi". To, co przypomina porównywanie warunków wydolności trzech muszkieterów, jeszcze ci się przyda). Wyjdź i kontynuuj marsz ku Saintsport. Dotarłszy na miejsce znajdziesz jeszcze jednego szalonego pirata, bełkoczącego coś o skarbie. Zabij go, a w otwartym budynku znajdziesz leki i złoto. Wszystko tu jest pozamykane ale stanąwszy na mniejszym podium i rozejrzawszy się dookoła (View) zobaczysz wizerunek St. Leki, o której czytałeś u J'fera. Zapamiętaj na potem. Jeżeli masz ochotę, to sprawdź, w maleńkiejn świętyńce, do czego się może przydać barwne pióro (offer feather) - tylko na wszelki wypadek zapisz przedtem grę. Na razie nieważne. Wracając drogą ku Stros M'kai, zejdź w lewo ku pustyni. Zobaczysz jakieś wielkie kości. Sporo tu złota. Teraz radzimy, byś się udał do Nekromany, czyli:



Wredny Robal

Nekromantę możesz znaleźć za miastem, po dotarciu przed miejską bramę, i przejściu przez most dojdź traktem do drogowskazu i kieruj się wedle drogi. Po dotarciu do mostu najlepiej zapisz grę, bo trzeba ci będzie poskakać - kładki nie są wykonane najlepiej, i niespodziewanie się załamują a w dole czyha coś, co się składa z samych macek. Możesz też i przełazić po linach. Znalazłszy Przewoźnika zapłać mu i popłyń na wyspę. Na wyspie miej się na baczności, bo pełno tu kościejów i martwiaków. Tłucz równo z glebą - co prawda możesz im umykać, a zresztą potem i tak wstają, ale zatłukłszy drania zawsze coś przy nim znajdziesz. Dotarłszy do pałacu poszukaj wmurowanego w ścianę (na prawo od kraty) emblematu czaszki i pociągnij za dźwignię. Wlazłszy do Krypty weź łom, którym wyłam potężną kratę. Co prawda w pierwszej chwili łom wyda ci się za mały na kratę, ale nie pękaj - powoli i śliniąc główkę, słoń wychędożył mrówkę... Po przejściu przez bramę skieruj się dalej, obszukując pokonanych kościejów, a dotarłszy do niewysokiej wieży wejdź schodkami na górę i przekręć kolisty rygiel. Opuścisz tym zwodzony most, na który trzeba ci wskoczyć, odpowiednio się ustawiwszy. Przejdź przez most i podejdź do kraty, a pojawi się robaczywy nekromanta, onże N'Gasta - weź odeń amulet dla gubernatora i wypytaj o co się da - a potem wróć którędy przyszedłeś. Nie masz lekko, kościeje spokoju ci nie dadzą...

Ponownie w Stros M'kai...

Podejdź do portowych wież i stanąwszy na łączącym je moście zamachaj flagą, którą dał ci Prnel wdzięczny za zwrot okularów. Dzwon zadzwoni aż miło, a Rollo wyjdzie z chałupki (tak się umówił z Gerrickiem, pamiętasz?) - idź więc do niej (domek przy rynku, obok studni) Jeżeli nie możesz go odnaleźć, pokręć się przy rynku aż trafisz





na mieszkanie (dwelling). Wejdź (napis enter dwelling), a otworzywszy stojącą za stołem skrzynię, weź medalion Lakene'a i wyjdź. Oddawszy medalion właścicielowi, dowiesz się wreszcie, jakie jest hasło do Jamy Przemytników. Zanim się tam udasz, wróć i pogadaj z każdym, z kim już rozmawiałeś, porusz też nowe tematy. U J'fera kup nowe księgi (Dvarven Artifacts i Ffolk Firmament oraz Elven Artifacts). Weź złoto i idź do sklepu Gildii Magów, by dokukupić kilka butelek z lekami. Masz przed sobą nie lada robotę i z pewnością ci się przydadzą. Teraz podejdź do studni, zakręć kołowrotem opuszczając wiadro, zakręć raz jeszcze, i zanurz w cebrze butelkę. Masz w niej dwadzieścia łyków - każdy poprawia ci zdrowie o 5 punktów. Jama Przemytników jest pod Domkiem Kartografa. Zejdź schodami i zapukaj. Wlazłszy do środka pogadaj z jegomościem i namów go, by ci oddał insygnia Ligi Nieposkromionych (Restless League). Znak należał przedtem do twej siostry. Przyjrzyj się mu dokładnie Jest na nim napis, który przyda ci się później.

Artefakt Hundinga

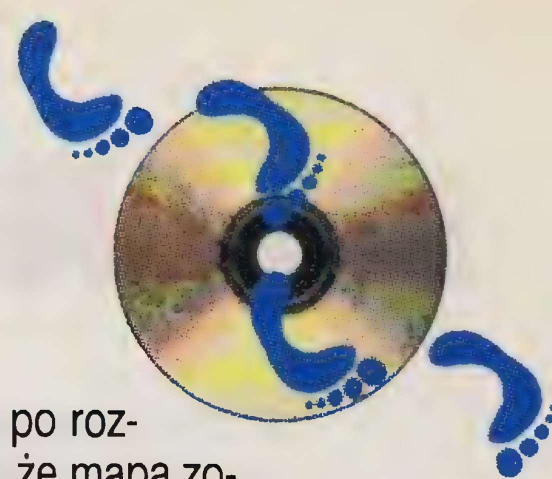
Idź do magazynu, obok którego siedzi Najemca i skręć w prawo. Powinien tam być mały budyneczek, a za nim skrzynia. Wespnij się na skrzynię, a z niej na dach. Niczym linoskoczek przejdź na dach drugiego budynku po sznurze do wieszania... eee... gaci. Zsuń się na taras po drugiej stronie budyneczku i przeskocz na mur, po którym dojdź do wieżyczki. W lewo. Przy wieżyczce nie dasz rady przejść, cofnij się więc do krawędzi muru i ponownie cofając o krok zawiśnij na rękach, a potem przesuń w prawo wzdłuż krawędzi do miejsca, gdzie będziesz mógł ponownie się wspiąć na mur. Podejdź do posągu, wewnątrz którego znajdziesz artefakt Hundinga. Wrócić możesz skacząc po prostu w wodę. Pójdź potem pogadać z Drekkiusem i Tobiasem. Upewnij się, że masz sporo napojów zdrowia i idź na most obok parku.

Goblinie Jaskinie... o kurczę!

Wskocz na lewą barierkę mostu, Odwróć się w tył i cofnij o krok, aż spadniesz na półkę wodospadu. Znów cofnij się o krok i zeskocz na następną półkę. Podejdź do przodu i spuść się po linie na dół... (Uwaga praktyczna. Przy wszelkiego rodzaju krawędziach, gdy pojawi się obawa, że Cyrus się spier... khe... poleci w dół na mordę, lepiej stanąć do krawędzi tyłem i się cofnąć - inteligentny Redguard sam opuści się na rękach w dół, wykonując klasyczny zwis olimpijski (bez skojarzeń, proszę). Potem możesz się puścić - zawsze to niższa wysokość spadku - i nie tracisz tylu punktów zdrowia. W razie potrzeby Cyrus zdoła się ponownie podciągnąć, bo wszelkich krawędzi trzyma się niczym poseł intratnego stanowiska). Masz teraz przed sobą trochę roboty, ale dasz sobie radę. Przejdź przez most i załatw goblina. Wróć na kładkę i stań na jej środku - dokładnie tam, gdzie się załamuje. Odwróć się ku krawędzi - podejdź powoli do brzegu i ruszaj przed siebie. Cyrus skoczy, odbije się od barwnego grzyba i wyląduje, gdzie trzeba. Dostawszy się tam idź przed siebie, tłukąc gobliny i wspinając tam, gdzie trzeba (miejsca wspinaczek są dość oczywiste). Dotrzesz do rozległej pieczary z płynącym po dnie zielonkawym świństwem. Opcjonalnie: Skręć na lewą półkę i przeskocz na występ w środkowej kolumnie a stamtąd na wąski cypel z trzema skalnymi kolumienkami. Przejdź na stronę przeciwległą do śluzowatej rzeki, odwróć tyłem do krawędzi i cofając o krok zawiśnij na rękach, potem przesuń w lewo dokładnie nad widoczną w dole pochodnię i puść. Cyrus zeskoczy na pochodnię



(toć to boli!). Każ mu się uleczyć (wedle twej oceny, sam osądź, czy warto), potem spuść się w dół i zatłucz trzy gobliny. Jest tu pewne rozwidlenie - pierwej rusz w lewo. Potem przejdź dalej. W wąskich przejściach przesuwaj się ostrożnie wzdłuż ścian, bo w niektórych miejscach są tu pułapki - nieprzyjemne, wynurzające się z podłoża, pajęcze łapy. Penetruj jaskinie, aż dotrzesz do szarej świątyńki z runą. Opcja druga: Po przeciwległej stronie widzisz otwór w ścianie. Przebiegnij po moście, potem podskocz (pierwej musisz tu zatłuc goblina) i złap się występu w ścianie (ciemnobrązowe pasmo). Przesuń się na rękach w prawo - uważaj na wyskakujące ze ścian pajęcze szpony - aż znalazłszy się nad jaskinią puść i skocz w dół. Cyrus znów zawiśnie na rękach, przesuń go więc ku ścianie w prawo i podciągnij w górę. Znów pajęcza pułapka, idź więc przy ścianie. Na koniec dotrzesz do ciała brata Arkaya. Przeczytaj jego dzienniczek. Znajdziesz też tu drzwi. Zapukaj i przemów po gobliniemu... a po otwarciu drzwi załatw goblina i idź dalej, niczym jednoosobowa katastrofa ekologiczna. Dotrzesz do półki nad rozległą komnatą, w dole jest osobliwa szara świątyńka z runą. (teleport - na razie nie masz tu co robić). Spuść się niżej po stopniach i spierz gobliny - uważaj, bo jest tu wiele pułapek. Idź dalej, aż dotrzesz do komnaty z czymś, co przypomina zatopiony statek. Na pierwszej z półek zobaczysz beczułkę - możesz ją podpalić jedną z zabranych pochodni. Zapal i daj nura za ścianę. Jest tu wiele beczułek - sztuczka polega na tym, by żeby podpalić i w porę uskoczyć... jeżeli nie zdążysz, musisz



podleczyć zdrowie... bo urwie ci... no, nieważne... Zajrzawszy do środka komnaty po podpaleniu beczułki każ Cyrusowi pobiec i wskoczyć na niższą półkę. Eksplozja poruszy skały i potężne stalaktyty (czy stalagmity - nigdy ich nie odróżniałem) w sąsiedniej pieczarze opadną w muł i pozwolą Cyrusowi przeskoczyć dalej. Wróć tam i przeskocz po kolumnach na drugą stronę. Dotarłszy do ostatniego pomieszczenia zjedź w dół po zboczu i załatw goblina. Zobaczysz przed sobą wielkie koło. Skocz na nie, koło się obróci opuszczając Cyrusa na niższą półkę i otwierając wielkie drzwi przy wejściu do jaskiń.



Wróć dołem skokami - uważaj na te pajęczaki - i zawróciwszy w ślepym zaułku skocz w górę, a potem przedostań się do pomieszczenia ze stalaktytami. Skocz W GÓRĘ do następnej półki i zbierz kolejne napoje oraz złoto. A potem wróć na dół - cofnij się i spuść na rękach. Wróć do szarej świątyńki i wskocz na nią - przeteleportuje cię do więzienia. Pociągnij za dźwignię by otworzyć drzwi, wróciłeś do początku. Przy okazji możesz artefaktem Hundinga otworzyć szczelinę w ścianie... wróć potem do miejsca, z którego cię teleportowało. Grzyby nie przydadzą ci się w zasadzie na nic - dotyczy to większości - oprócz zabawy. Nie zbliżaj się do nich za bardzo, bo purchawy osłabiają smrodem. Idź dalej po półkach i kładkach dokonując rzezi goblinów, aż dotrzesz do pieczary, w której całe dno usiane jest grzybami. Nie opodal jest złośliwiec (zielony z długimi łapami), któremu możesz umknąć przechodząc bokiem, poza zasięgiem łap. Bydlę się nie ruszy, dopóki nie podejdziesz za blisko... - WIĘC UWAŻAJ. Teraz tak - czeka cię jeden z najtrudniejszych skoków gry, więc zrób zapis, zaciśnij zęby - a przedtem wypraw rodzeństwo na spacer, by nie słyszało, jak klniesz. Przeskoczywszy na lewy grzyb rosnący na dnie obróć się podczas lotu (w powietrzu) w lewo, aż Cyrus chwyci za krawędź. Potem przesuń się na rękach w prawo, dookoła kolumny, aż dotrzesz do miejsca, gdzie będziesz mógł bohatera podciągnąć w górę. Ruszaj dalej, omijając Zieleńce, aż dotrzesz do jaskini. Przy wejściu uważaj na pajęcze łapy. Wewnątrz tkwi kolejny Zieleniec... Tego nie da się uniknąć... ani zabić, ale jeżeli rąbniesz go kilka razy, straci zapał - a wtedy obróć koło i zamknąwszy śluzę powstrzymaj przepływ śluzu. Wróć i zeskocz w koryto rzeki, gdzie przedtem był śluz. Podbiegłszy ku półce znajdziesz kościsty klucz. Wespnij się po stopniach i wróć tam, gdzie zeskoczyłeś z półki, by umknąć wielkoludowi. Wejdź do jaskini z kołem... znów musisz zgłuszyć Zieleńca i obróciwszy koło przywrócić obieg śluzu, by otworzyć drzwi. Wyjdź i podskocz ku drzwiom, podciągnij się, a potem raz jeszcze powtórz tę czynność, by przeskoczyć na drugą połówkę kolejnych drzwi... gdzie zeskocz w dół. Pokręć się tłukąc gobliny i kolejną zieloną bestię, aż dotrzesz do drzwi, które otwórz kościanym kluczem. Aha! Kolejne jaskinie, jakbyś ich nie miał dosyć! Zjedź klatką w dół i zamorduj goblina, a potem przyłóż drugiemu. Już prawie koniec... Trwało to trochę, co? Trafisz do komnaty z klatkami nad śluzowatą rzeką. W dole pływa jakieś pancerne bydlę i kursuje dość regularnie. Podejdź do otwartej klatki, skocz na nią a potem zawiśnij na rękach i poczekaj, aż bydlę będzie przepływało pod tobą. Zeskocz w odpowiednim momencie - nie bój się, nie gryzie. Zeskoczyć zeń najlepiej stając bokiem na środku jego grzbietu. Potem skacząc po płytach dostań się na brzeg i przygotuj na ciężką przeprawę... Jest tu ozdobiona runą klatka i wąska półka wiodąca do sąsiedniej pieczary. Ruszaj półką dalej do komnaty obok, gdzie natkniesz się na NAPRAWDĘ WIELKIEGO goblina z łajdacko wielkim toporem. Nie próbuj z nim walczyć - nawet nie wyciągaj miecza, tylko ruszaj między kolumny klucząc tak, by wymachujący nieco chaotycznie toporem bydlak trafił ostrzem w którąś z nich. No i po nim... Goblin ma sporo złota - zapamiętaj to na wypadek, gdyby trzeba ci było forsy. Powrót będzie dość łatwy, bo skorzystasz z teleportu. Podejdź do ciała na ołtarzu - to arcymag Voa. Weź jego pierścień i wróć do sali z klatką. Porusz kołem, otwórz drzwi klatki i wejdź. Zostaniesz przetransportowany do pierwszej z jaskiń. Wespnij się po linie, skocz do wody w wodospadzie i popłyń, aż będziesz mógł wyleźć na brzeg. Gratuluję! Masz za sobą drugi z większych kwestów. Uwaga: Pierścień arcymaga można i zdobyć bez zabijania draba... po prostu da się go wymanewrować, bo jest szybki niczym ślimak na prochach... ale tak jest zabawniej.

Stros M'kai... co za ulga!







Ludzie, z którymi trzeba ci teraz pogadać, to przede wszystkim Brat Nidal, Tobias i Drekkius. Za znalezione w jaskiniach złoto kup księgi u kocura. W Gildii Magów kup trochę leków, ale zatrzymaj przynajmniej 100 sztuk złota, bo zbliża się kolejna spora robota. Uzupełnij butlę przy studni. A jak się już zgadało o butelce...

Butla ... część pierwsza

Łażąc i gadając z miejscowymi zwróciłeś pewnie uwagę na to, iż wielu mówi o jakiejś magicznej - a właściwie antymagicznej - butli, której podobno niejeden szukał, ale nikt nie znalazł. Piraci też jej szukali (dlatego obnosili się z mapą wyspy). Idź do Księgarni u kup Księgę Wiedzy o Elfich Artefaktach. Zanieś ją do kartografa Makio, może ci zrobić mapę. Jak się do tego zabrać? Zaklinacz - podbudowany pieniędzmi, opowiedział ci chyba o siedzącym w pudle Joto. Potężny mag, mający jakieś sprawy z siostrą Cyrusa... ma i kawałek mapy. Na razie zostaw pyerdeł, strażnicy i tak cię nie wpuszczą. Nie martw się, przedtem możesz poszukać innych kawałków. O jednym możesz się dowiedzieć pogadawszy z Drekkiusem w oberży Dragon Tail. Wygląda na to, że mapkę ma miejski pijaczek (zwędził ją Trithicowi - to ten typ w niebieskiej koszuli). Porozmawiaj z nim - nie da ci mapy, ale po rozmowie z Trithikiem będziesz już wiedział, że mapa została skradziona przy okazji uszkodzenia łodzi kilka dni temu. Pogadaj raz jeszcze z pijaczkiem i spróbuj go podpuścić (trick). Pójdź za nim, ale nie zbliżaj się za bardzo - w końcu okaże się że ukrył swój łup w podmiejskim parku. O lokacji trzeciego kawałka mapy dowiesz się od Felicii z Gildii magów - opowie ci o srebrnej skrzyni w kształcie statku. Pogadaj ze Srebrniczką - niedawno pojawiła się w mieście i cały majątek poprzedniego właściciela domku wyrzuciła do magazynku. Zajrzyj do jej domku - obok - znajdziesz tam dwu gwardzistów, którzy wywracają wszystko do góry nogami. Ponieważ nie da się wynegocjować pokojowego współistnienia, zabij natrętów i pochwal się tym właścicielce domu. Srebrniczka Krishandra da ci klucz... Zajdź jej domek (nie sklep) od tyłu i otwórz drzwi z klucza. Wewnątrz znajdziesz dwie skrzynie - aby dotrzeć do drugiej, trzeba ci przeskoczyć przez pudła. Otwarłszy tę drugą znajdziesz w niej srebrny model stateczku. Kolejny kawał mapy jest twój - Obejrzyj Insygnia Ligi, jakie dostałeś od typa z Jamy Przemytników. No... wygląda na to że nie jest źle. Przerwijmy na razie te poszukiwania i zajrzyjmy do Ruin po Krasnoludach. Po co? No, przecie ten idiota w Obserwatorium gadał coś o Krasnoludzkiej Przekładni...

Krasnoludzkie Ruiny

Wyjdź ze Stros M'kai i udaj się drogą do SaintPort, ale skręć w prawo pod wielki most. Uważaj, bo strażnicy w tej okolicy się nie patyczkują, więc i ty się nie certol, tylko rżnij do woli, a od ucha. Idź dalej aż na szczyt. Zobaczysz wielki, latający statek (właśnie zabiera się precz) i wielu łażących wokół namiotów strażników. Załatw ich i pozbieraj leżące tu złoto i napoje, a także obszukaj ciała. Zbadaj artefakty - choć niczego przez to nie osiągniesz. Potem brukowaną drogą idź dalej przez góry, (kierując się wedle zbocza góry po prawej) aż dotrzesz do zamkniętej kotlinki z widokiem na dolinę, którą tu przyszedłeś. Most wciąż jest nad tobą. Powinieneś mieć kilkanaście napojów uzdrawiających jeżeli ci ich brak, wróć do miasta i dokup. Teoretycznie nie musisz tu wracać - korzystając z mamy wróć z miasta ku dwu mostom, a potem skieruj się w góry tak, by zbocze mieć po prawej. Jeśli nie wróciłeś do miasta, zjedź zboczem w dół, robiąc krok ku przepaści - po piachu jak po śniegu! - aż znajdziesz się na dole. Skieruj się na góry ku SaintsPort, nie wracaj jednak gościńcem, tylko wal ukośnie pod górę tak, by zbocze mieć po prawej. Trafisz na brukowaną drogę po której kręcą się strażnicy. Do szabel, panowie, do szabel! Nie lubią tu obcych, więc i ty nie masz powodu do tego, by szanować prawa obywatelskie. Ostatni strażnik czai się przy wielkiej kuszy na kaczych łapach. A potem trafisz na drzwi z krasnoludzkim napisem. Zajrzyj do Księgi o Rzemiośle Krasnoludów i przełóż napis na drzwiach...

Wewnątrz

Masz tu dwu martwych strażników... i żadnego wyjścia. Uważaj na okrągłe runy w podłodze. Pod pułapem jest jednak wejście - skocz na spory głaz po lewej, potem na zwaloną kolumnę, na następną część... i na rękach... aż do jaskini. Dobra nasza... Idź dalej. Uwaga na przepaść - trzeba przez nią przeskoczyć, potem przed przewróconym wózkiem w lewo, po napój uzdrawiający i złoto. Wróć do wózka, wespnij się i skocz ku widocznym w górze szynom. Podejdź po szynie z prawej i we właściwym miejscu przeskocz nad przerwą. Potem dalej, aż zlazłszy po schodach trafisz do komnaty z dwoma strażnikami, za-

gorzałymi wielbicielami Imperatora, wodospadem i trzema bramami. Załatwiwszy strażników przeszukaj rumowisko za potrzaskaną kolumną, a potem spójrz ku drzwiom. Jedne z drzwi nie mają strażnika-robota - ale ty stań przed strzeżonymi. Trzeba ci pierwej przejść obok strażnika z prawej. Na posadzce przed nim jest płyta, która uruchamia jego miecz. Zapisz grę, potem stań na płycie i odmierz czas (licz na trzy!) tak, by zeskoczyć, zanim opuści miecz (co jednocześnie otwiera drzwi). Przelazłszy dalej, niczym Tarzan pobujaj się na linach (linę możesz rozbujać kursorami "lewo", "prawo") aż do dźwigni, potem wróć znów po tych samych linach i zażyj w ten sam sposób drugiego tępego robota. Następnie przedostań się do drzwi, które otwarłeś dźwignią. Jak? Po linach, kotku, znowu po linach. Przejdź dalej, a w miejscu pozornie bez wyjścia (nad woreczkiem złota), odwróć się tyłem do ściany i skocz w górę. Znowu dwu strażników! Załatw ich i przejdź dalej, skręcając, a potem skręcając w korytarz z którego widać (z boku) pomieszczenie z widocznymi w dole osobliwymi machinami, spuść się z półki na niższą półkę, a stąd na posadzkę. Na tym poziomie powinieneś spotkać wojowniczego robota, który wyskoczy z boku, a gdy go utłuczesz znajdziesz w niszy za nim trochę napitków. Wróć na wyższy poziom, tędy, którędy tu wlazłeś) i przejdź do przepaści z wystającą po przeciwnej stronie rurą. Nie da się jej (przepaści, znaczy) przeskoczyć wprost. Podejdź do krawędzi, spuść się na rękach, odwróć po zeskoku, przejdź na półce w prawo, skocz na następny występ naprzeciwko, potem odwróć ku rurze, skocz przed siebie i w górę na przeciwległą półkę za rurą, podciągnij się, odwróć, cofnij o krok i skocz na rurę, a z rury na górę. Ufff... To się tak łatwo pisze, ale klątem podczas tego wszystkiego tak, że poczerniały tapety w moim pokoju. Prąc dalej wciągnij się po linie, zeskocz z niej wyżej, zamorduj natręta i idź, aż dotrzesz do rozległej sali z mostem, który zacznie się walić, gdy spróbujesz po nim przebiec. Zejdź na parter. Podejdź do rozwalin mostu, leży tu trochę leków. Przed tobą kusze na kaczych łapach - jedną wymierzono ku zwalonemu teraz mostowi. Wespnij się na nią i pociągnij za dźwignię. Bełt utkwi w ścianie. Zeskocz, podejdź do krawędzi nad przepaścią, przejdź w lewo nad rurę, przebiegnij po rurze, na drugiej stronie obróć się w prawu ku strzale, ustaw dobrze i skocz ku strzale, wciągnąwszy się na strzałę wykonaj jeszcze jeden skok ku krawędzi. No, udało się. Idź dalej.

na płycie przy drzwiach - iżby żuk odwrócił się ku tobie głową, przejdź ku jego odwłokowi, podjedź do góry i skocz na łańcuch - a potem na odwłok żuka i się cofnij. No... żukolud, prawda? Wróć ku platformie i stań na niej, by żuk też stanął pionowo. Podbiegnij na górę i przeskocz na te zielone dźwignie wystające z jego piersi - uwolni to jedne, a potem drugie jego ramię. Teraz znów naciśnij płytę, aż żuk legnie płasko. Podbiegnij do łańcucha, zeskocz nań, a potem spuść się... tfu, co ja piszę!... zsuń się na odwłok żuka, podciągnij ku nogom i przejdź po jednej z nich do końca. Nogi powinny się złożyć. Odwróć żuka brzuchem w dół - ręce powinny mu się złożyć i opaść w dół. I znów wysuń mu nogi - tym razem powinien złapać za środkowy łańcuch oburącz (czy raczej obułap)... i drzwi na górze staną otworem. "@#$$%&&&!!!" Właśnie...

Rury, czyli koszmar hydraulika...

Wylazłeś z jam i jesteś na otwartej przestrzeni, ale teraz mosty masz przed sobą. Radzimy, byś przeszedł po tym z prawej, choć w zasadzie to wszystko jedno. Pokrzep się, bo masz przed sobą starcie z robocikiem. Przedostawszy się po moście rozejrzyj się uważnie... są tu jakieś schody wiodące ku jamom z lawą. Po drugiej stronie i nieco niżej jest jakaś tajemnicza machina. Nad lawą jest półka, na której znajdziesz szereg kół poruszających rurami. Pierwsza rzecz, która trzeba ci zrobić, to uruchomić machinę w głębi - ten mały złocisty prostokątny budyneczek otoczony lawą. Doskocz doń i obróć kołem.





Proszę... machina parowa. Pobiegawszy dookoła i pokręciwszy ryglami, zauważysz, że odwracają rury. Połącz rury tak, by było przejście do schodów, po których tu dotarłeś. Potem kręć kołami, by ułożyć płasko dwie platformy okrągłe i półkolistą przy schodach. Potem wróć do złocistego budyneczku, wespnij się na jego dach i skacząc albo zawisając przejdź do kładki nad schodami. Przejdź do obu wieżyczek, przekręć koła i połącz kompleks w całość. Potem wróć i odkręć wszystko, co zrobiłeś do tej pory. W budynku z prawej jest mapka i teraz trzeba ci będzie ułożyć rury tak, by wyglądały jak na mapce, a wtedy zobaczysz animację, z której wywnioskujesz, że gdzie tam w głębi góry, z której niedawno wylazłeś, uruchomiła się jakaś maszyneria. Trzeba ci ryglami zadziałać takim sposobem, by platformy z animacji się porozkładały płasko. Dokonawszy tego wróć do ruin, z których niedawno wylazłeś nad żukiem. Na szczęście żuka już tykać nie musisz. Nie obawiaj się, nie musisz wracać do początku... aż tak źle nie będzie. Trzeba ci wrócić do sali, gdzie widziałeś te trzy kusze na kaczych łapach (po drodze uważaj na bojowo nastawione R2D2). W tej sali są platformy, które uruchomiłeś przywracając obieg lawy. Trzeba przejść po nich skokami, aż będziesz mógł dosięgnąć do zwisającego z pułapu łańcucha. Zacznij od galerii, na którą wejdziesz po schodach. Te migające migale na platformach niech cię nie przerażają, Cyrus jest za niski, by go strąciły. Przeskocz na łańcuch, następnie na balkon i przez drzwi. Za korytarzem w lewo znajdziesz okrągły rygiel, odkręciwszy go otworzysz drzwi w sali, gdzie musiałeś bawić się w skakankę z robotami złociszami. Wróć i przemknij obok robota strażnika - jest nieszkodliwy, bo ktoś (kto?) utracił mu łeb. Zejdź w dół i przejdź przez zamknięte drzwi. No... tu masz gigantycznego Krasnoludzkiego Golema. Te kurduple w istocie były zakręcone... Nie bój nic... takie stwory mają zazwyczaj swoją piętę achillesową. Ten nie jest wyjątkiem. Zresztą nie jest za groźny, taka kupa żelastwa jest dość niemrawa, stepuje tylko zajadle, a gdy znieruchomiejesz, przystanie i Golem. Tak do końca swego nie bądź pewien bo choć Golem ma refleks szachisty, jak przywali maczugą, to koniec. Przyłóż mu mieczem w... lewą piętę... wal w ten zielony guzik. Jak trafisz, zadzwoni. Trzeba trafić kilka razy... Wszystko byłoby dobrze, gdyby robot stał spokojnie. Nie stoi... to trudno... Po kilku czystych trafieniach rozleci się z hukiem i w jego rozwalinach znajdziesz wreszcie to sprzęgło, które jest ci potrzebne do naprawy Obesratoriu... Tfu!... Obserwatorium, by dowiedzieć się czegoś o gwiazdach, bo wtedy korzystając z twej wiedzy matka zabitego przez gwardzistów Imperatora młodzieńca będzie mogła bezpiecznie wyprawić duszę syna w zaświaty i... Dość! Na razie weź sprzęgło.

Naprawa teleskopu.

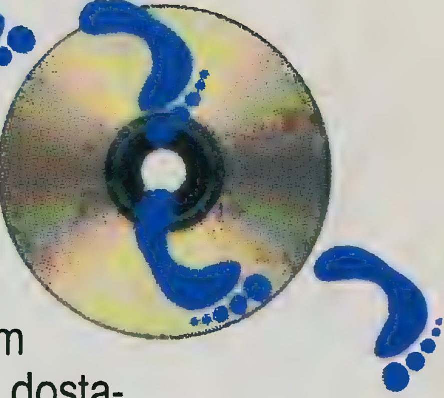
To akurat jest dość proste. Wróć do Obesratorium i powiedz Erasmo, że masz co trzeba do naprawy teleskopu. Erasmo przysmażył sobie nogi, sam więc niczego nie zdziała. Przejdź na tył stań na platformie, a ta się poruszy i zwiezie cię na dół. To taka mała, szara komora... Jest kilka sposobów na dotarcie do komory sprzęgieł, która znajduje się w dole i po przeciwległej stronie przepaści. Niewiele brakło, a dostałbym w tym miejscu oczopląsu. Ci, co tu dojdą, z pewnością zrozumieją, o czym mowa. Po umieszczeniu sprzęgła w szczelinie otworzą się drzwi z tyłu i podjedziesz do góry. Pogadaj z Erasmo i skorzystaj z teleskopu, (trzeba stanąć na odpowiedniej runie pod ścianą). Potem podjedź do góry i zajrzawszy w teleskop przeskocz pod kopułę, gdzie przekręć rygiel i znów zajrzyj do teleskopu. Raz na trzy pokaże ci się rysunek konstelacji. Zjechać na dół możesz skorzystawszy z dwu płyt obok wejścia (bug jak stąd do Chicago!). Korzystaj z teleskopu,



Beetle Juice

Mogę tylko powiedzieć jedno: "@#$$$%^&&$$#!!!". I wcale się tego nie wstydzę. Trafisz do komnaty z posągiem żuka. Nad nią są drzwi z wizerunkiem żuka. Zejdź w dół i wejdź do komnaty. Uważaj i nie podchodź do włóczni. Stań na płycie, aż żuk się odwróci. Zejdź z niej szybko (przecież ci żołnierze sami nie weźli na ostrza, prawda?) i stań na niej jeszcze raz - żuk odwróci się do ciebie odwłokiem. Głupie, mechaniczne bydlę! Zajdź go od przodu, stań ma czerwonawej płytce, poczekaj aż uniesie cię do góry, wejdź na pomost, stań na wprost liny, skocz na nią, zsuń się po niej jak najniżej, rozbujaj (kursory lewy i prawy), a potem skocz i chwyć łeb żuka. Jeśli wykonasz wszystko jak należy wysunie się łeb żuka - ludzki, o dziwo. Transformer, czy co? Teraz wróć i stań







dopóki nie znajdziesz głowy i ogona Węża. To jedyna konstelacja, która pokaże ci się w okularze dwa razy (ujrzysz łeb węża obok konstelacji głównej, i jego ogon) - wszystkie inne zobaczysz raz. Kiedy umiejscowisz Węża, resztę konstelacji możesz sobie darować. Wokół sklepienia jest mapa nieba, Użyj kamery (View) żeby ją obejrzeć. Narysuj obraz - tak jak umiesz, nie musi być dokładny i wrysuj runy we właściwe miejsca. Wróć w okolice miasta i zajrzyj do obozu, gdzie stuknięta starucha odprawia modły za syna. Podnieś kamienie i połóż jeden na ciemniejszej plamie na lewo od rozmodlonej dewotki, a drugi w następnym polu ku środkowi. Jeśli rzecz wykonasz prawidłowo, Starucha przerwie zaśpiewy i przy pomocy syna udzieli ci dość mętnych wyjaśnień (powie ci o "soulstones", cokolwiek by to znaczyło). A teraz napełnij flachę w studni i kup ile możesz leków na zdrówko, bo będziesz miał sporo zabawy.



Marsz do Pyerdla!

Przejdź do Gildii Magów i pogadaj z Felicią o poszukiwanej przez wszystkich butelce i o wszystkim, czego się dowiedziałeś. Acrymag w końcu szczerze się wkurzy i zamieni Cyrusa w Goblina. No, dobra. Podbiegnij do więzienia i podejdź do ściany z prawej przy schodach. Jest tam dziura, do której możesz podskoczyć i dostać się przez nią do ciupy. Połaź dopóki nie znajdziesz khajita. Spróbuj z nim pogadać... niewiele możesz powiedzieć i prawie wszystko co mówisz, brzmi inaczej. (Help=yelloo, Please=me, Iszara=back, Joto=ja!, Jail=we, Magic=ange). Trzeba ci powiedzieć, co następuje: Joto Magic Please Iszara, z czego wyjdzie Ja!ange me back (Przywróć mi moją postać). Co też Jhoto uczyni. Pogadaj z nim, a otrzymasz kolejny kawałek mapy. Potem Dram (mroczny elf, osobisty zabójca gubernatora) zabije Joto, ty zaś będziesz musiał pokonać Drama, a twarda zeń sztuka. Jest też szybki niczym koniec bata. Potem weź wszystkie leki i ruszaj schodami w górę. Znalazłszy się na zewnątrz staniesz w obliczu sytuacji, z jaką ochoczo i nie raz dawał sobie radę Errol Flynn, więc i ty powinieneś jej sprostać. Skacząc z dachu na dach eliminuj służbistów. Pamiętaj, że płócienne markizy są równie sprężyste jak grzybki w podziemiach. W końcu dotrzesz jakoś do muru i zeskocz na dom Lakene'a, a potem na jego rozbity powóz.

Kata(o w mordę!)kumby!

Jeżeli do tej pory nie kupiłeś księgi o Elfich Artefaktach, to idź do J'fera i kup ją niezwłocznie. Odwiedź kartografa i daj mu księgę, na jej podstawie zrobi ci mapę. Mapka będzie przydatna przy poszukiwaniu tej flachy, która unieszkodliwia magów (bez urazy, też znam takie flachy, co każdego maga unieszkodliwią na kilka przynajmniej godzin). Teraz czas na prawdziwą próbę odwagi. Uzupełnij zapasy leków i napełnij butlę wodą przy fontannie, a także podlecz się i braciszka Nidala, bo od tej chwili staniesz się człekiem ściganym. Weź amulet do pałacu i poproś o posłuchanie u gubernatora. Stwierdzisz tutaj, że Cyrus nie umie trzymać języka za zębami, będziesz musiał załatwić trzech strażników i Drama posługującego się magią. Okaże się, że trafiłeś do celi, w której leży już jakoś konający nieszczęśnik. Pogadaj z nim i dostaniesz odeń klucz do latarni w Saintsport. Dzięki temu będziesz mógł dać sygnał Lidze Nieposkromionych. Uaktywnij klucz i podejdź dom ściany, by poluzować nim kamień. Potem wespnij się nań by dosięgnąć liny. Szybko na następną, bo zabije cię strażnik. Potem korytarzem i do komnaty, po lewej masz schodki ku drzwiom, przez te drzwi więc i dalej korytarzem. O... tu masz wszystkie swoje dotychczasowe znaleziska! Wróć i daj nauczkę goniącym cię strażnikom, którzy jeszcze nie wiedzą, z jak wybornym szermierzem mają honor... Otworzywszy drugie drzwi trafisz do rozleglejszego pomieszczenia. Po linie możesz zsunąć się w dół, tamże jest jakieś zegaropodobne urządzenie. Na razie podejdź w głąb komnaty - są tu cztery trójkątne płyty, z których kombinacja dwu otwiera każde z drzwi. Za każdymi z drzwi jest jedna runa, potrzebna ci w przyszłości. Wziąwszy wszystkie trzy gotów jesteś ruszać dalej. Powinieneś natknąć się gdzieś na wizerunek tarczy. Zaznaczono pozycję 4-5. Tak właśnie należy ustawić zegar. Zauważ, że wskazuje na symbol, spojrz na malowidło i ustaw trzy runy na tarczy w kolejności, w jakiej widnieją na fresku. Oto właściwy porządek:



1. Ten z dwiema liniami
2. Ten z dwiema liniami i kropką
3. Ten z dwiema liniami i kropką

Otworzą się pobliskie drzwi, wespnij się na linę i wyjdź Przed wyjściem dotrzesz do zamkniętych drzwi, których na razie nie możesz otworzyć. Wyjdź z katakumb - uważaj, bo od tej pory będą cię ścigać strażnicy.

Liga Nieposkromionych.

Weź od Najemcy te 200 sztuk złota, jakie miał dla ciebie, idź do Saintsport i otwórz Latarnię kluczem, jaki dał ci umierający. Ruszaj na górę i zapal pochodnią stos. Potem pociągnij za dźwignię, by dać sygnał. Przypomnij sobie, że stuknięty Erasmo w latarni mówił "Błysk, błysk, błyyyysk". Błyśnij więc dwa razy krótko i raz dłużej (ok. 4 sek). Cyrus powie, że widzi nadpływający statek. Zejdź na dół i daj kapitanowej insygnia Ligi. Zabierze cię do Kryjówki. Pogadaj z przywódcą (na końcu doków) i podejmij walkę z łysoniem (trzech piratów wysłałeś ad patres na początku, więc się teraz nie dziw!) - pewnie cię zrani, bo twardziel zeń nie lada. Machaj pałaszem jak idiota i skacz na boki. Kiedy zwyciężysz, dostaniesz bandaż. Użyj go do poprawy zdrowia (30 pkt). Pogadaj z łysoniem, da ci jeszcze jeden bandaż. Dostaniesz też od wodza klucz do chatki Iszary (w głębi i po drugiej stronie kryjówki). Idź tam i weź dziennik siostry. Jest zamknięty, ale jeżeli potraktujesz zamek krwią z bandaża (?), otworzy się i.... zobaczysz długą animację. Oooo, losy Królestwa zależą od ciebie. Skądś to znamy! Teraz czas znaleźć flaszę.



Flasza Elendrila

Masz już wszystkie kawałki mapy. Musisz tylko je złożyć wedle logiki. Z mamy, jaką dla ciebie zrobił Kartograj... eee... Kartograf, wiesz, że powinieneś zacząć od wizerunku Leki - Środkowy pawilon Saintsport. Mówiliśmy, byś zapamiętał (view) jej wizerunek. Jeżeli złożysz mapę logicznie... to dojdziesz do następującego wniosku: (zaczynasz pośrodku pawilonu)

12 kroków przed siebie
Zwrot w lewo i 25 kroków.
Zwrot w prawo i 31 kroków.
Znowu w prawo i 5 kroków.
Zwrot a lewo i 20 kroków.
Ostatni zwrot w prawo i 4 kroki.

Sęk w tym, że usiłując zrobić wszystko jak należy, nadziejesz się na budynek. Trzeba ci więc dodać wszystkie kroki przed siebie, a potem dodać i odjąć kroki w prawo i lewo. Wyjdzie... 63 kroki przed siebie (ku bramie), 16 kroków w lewo... zsuniesz się w dół, jeszcze dwa kroki i kop. Bingo! Mając Flachę, ruszaj na obrzydliwego Nekromantę. Słusznie! Najstraszliwszym wojownikiem wszechświata jest Polak z flaszką. Ruszaj na Wyspę Nekromanty - raz już tam byłeś. Przy okazji - nauczyłeś się chodzić po linach, nie musisz skakać po kładkach - możesz przejść górą. Wygląda na to, że twoja siostra jest w łapach obrzydliwego N'gasty (co podejrzewalisy już wcześniej). Jeżeli masz flachę, idź i go zabij! Dotarłszy do wieży, stłucz dwa demony, weź fiolkę i napełnij ją lekami. Wylej napój do jamy i skocz. Powinienes trafić na półkę. Po zatłuczeniu N'gasty trzeba ci zabić jego szefa (nie pytaj, "dlaczego ja?". Tak wyszło i kropka.) Musisz zmieszać odpowiedni napój. Zmieszaj krew orków z bursztynem (amber) dodaj rogu jednorożca (unicorn horn) i podlej ektoplazmą z serca daedry (daedra Heart). To cię przeniesie do Lorda Celis Vile. Pogadaj ze strażnikami, wejdź i uratuj siostrę

Bubernator, Smok i Katakumby. Część druga i ostatnia.

Musisz ponownie wejść do Katakumb i otworzyć drzwi, które przedtem były dla ciebie zamknięte. Zabij gubernatora i niedomytego elfa, Drama. Znajdź smoka - trzeba ci będzie mieć Artefakt Hundinga. Wal gada po brzuchu, zajdź tak, by potknął się o palenisko, by rozgrzał się twój miecz i wal, dopóki gadzina nie zdechnie... Weź Soulstone do starej kobiety i jej syna... i obejrzyj zakończenie... Jeszcze jedna walka... i znów filmik.

Koniec...

Simkin

producent: Blizzard
platforma: PC

Starcraft: Brood War

Nie tak dawno dane nam było przeczytać recenzję w CD-Action, a już Action Plus służy pomocom wszystkim tym, którzy mają problemy z przejściem gry. Opisane poniżej misje rozgrywane były na wersji 1.04 Starcrafta i nie było problemów z ich przejściem według poniższego opisu. Jak zwykle proponuję korzystanie z podpowiedzi tylko w ostateczności - gdy już naprawdę nie wiecie co zrobić w danej misji.

Protossi

Misja 1

Aiur w ruinach, Zergów wszędzie pełno... Protosi zdecydowali się na opuszczenie planety i chronienie Shakuras skąd pochodzą 'dark templars'. Strategia tu zaprezentowana nie jest może najlepsza, ale kampania Protosów jest krótka - będziesz musiał poprowadzić Zeratul'a i wielu innych Protosów do bramy przestrzennej ('warp gate') aby mogli uciec z planety.

Początkowe jednostki

6 x zealot, 3 x dragoon, Zeratul. Inne jednostki będą osiągalne w miarę postępów.

Strategia

Zaczynasz ten poziom w północno zachodnim rogu mapy i musisz doprowadzić swoje jednostki do bramy w południowo-wschodnim rogu. Nie ma limitu czasu, a Zergowie nie mają tu bazy, więc nie ma powodu do pośpiechu. Posuwaj się ostrożnie do przodu a wszystko będzie dobrze. W drodze otrzymasz sporo posiłków także nie trzeba się zbytnio przejmować stratą kilku jednostek. Zeratul jest wspaniałym zwiadowcom dzięki swojej wytrzymałości i zdolności do maskowania ('stealth'). W południowo-zachodnim rogu mapy trafisz na toczącą się bitwę. Kilka zealotów walczy z zerglingami i hydraliskami. Każ swoim dragoonom pomóc w walce i stopniowo wprowadzaj do niej resztę swoich jednostek, aż będzie po wszystkim. Uważaj jednak - obszar ten jest bardzo zatłoczony więc nie będziesz miał zbyt wiele



miejsca na manewry. Trochę Zergów może dołączyć się do walki korzystając z kanałów - spróbuj jednak mieć całą bitwę pod kontrolą zanim to się stanie. Dobrą taktyką jest pozwolenie zealotom i dragoonom na walkę i wykorzystanie Zeratula do zniszczenia kanałów. Kolejna większa bitwa rozegra się w północno wschodnim rogu mapy. Chwilę przed dotarciem znajdziesz kolejne posiłki, a wśród nich archona i dwóch high templarów oraz baterie do tarcz ('shield batteries'). Zergowie znów będą reprezentowani przez zerglingi i hydraliski, ale tych drugich będzie tym razem więcej. Powinieneś w tym miejscu mieć tuzin lub więcej zealotów i kilka innych jednostek więc powinieneś być w stanie po prostu zdusić przeciwnika swoją liczbą. Możesz spróbować umiejętności high templarów



o nazwie 'psionic storm' ale będzie to raczej utrudnione ze względu na wymieszanie wojsk twoich i Zergów. Najlepiej chyba będzie połączyć siły high templarów i stworzyć kolejnego archona. Gdy dotrzesz swoimi jednostkami do bazy Protossów po prostu wejdź Zeratulem w bramę. Wybuchnie walka, ale żółci Protossi zajmą się tym aby osłonić odwrót twoich oddziałów.

Misja 2

Teraz gdy Protossi przenieśli się na Shakuras, planują zbudowanie nowej bazy i skontaktowanie się z dark templarem. Niestety Zergowie również tu są i zaczynają budować bazę, a twoim zadaniem będzie zniszczenie jej.

Początkowe jednostki

4 x zealot, 4 x probe.

Strategia:

Zaczynasz ze swoimi jednostkami na środku północnej krawędzi mapy. Na zachód znajdują się zasoby, a drogę do nich uprzyjemni kilka ukrytych zerglingów. Na początku masz tylko 600 kryształów więc stwórz nexusa i dwa pylony. Pozwoli ci to dość szybko produkować nowe probe'y. Gdy baza zacznie działać (prawdopodobnie jest to powodowane zbudowaniem nexusa) zaatakuje ją 12 hydralisków - 6 ze wschodu i 6 z południa. Nie przejmuj się jednak. Jedyne co musisz zrobić to rozstawić swoich zealotów w odpowiednich pozycjach. Jako, że sami nie poradzą sobie z atakiem, zostaniesz wsparty przez czterech dark templarów. Uważaj, żeby nie stracić żadnego z pylonów. Jedyne lądowe wejście na teren twojej bazy znajduje się na południu i jest to wspaniały punkt do obrony. Postaw tam kilka photon cannons i kilku dark templarów. Małe oddziały mutalisków mogą czasem zaatakować ze wschodu więc postaw tam kilka działek. Baza Zergów znajduje się na południowym wschodzie. Między bazą twoją, a przeciwnika znajdziesz kilka sunken colonies które będą łatwą ofiarą dla oddziału scoutów. Baza Zergów nie jest zbyt dobrze broniona. Jedna lub dwie szarże tuzina zealotów powinny załatwić sprawę i zakończyć misję.

Misja 3



Na Shakuras znajduje się starożytna świątynia Xel'Naga, ale jest ona pilnowana przez parę Cerebrates. Twoim zadaniem jest ich likwidacja.

Początkowe jednostki

2 x dark templar, 5 x probe. Po pewnym czasie dostaniesz też 4 dragoony i 4 corsairy.

Strategia

Misję zaczynasz z częściowo zbudowaną bazą w północnej części wyspy leżącej po wschodniej stronie mapy. Baza Zergów w której znajduje się cel - Cerebrates - leży na wyspie na zachodzie. Wszystkie ataki Zergów będą przeprowadzane za pomocą mutalisków (dość rzadko) i ataków powietrznych (częściej). Oznacza to, że będziesz musiał ustawić kilka photon cannonów w zachodniej części wyspy. Pomarańczowi Zergowie będą atakować głównie z północy, a purpurowi z południa. Na początku misji - zanim zdążysz zbudować systemy obronne - zostaniesz zaatakowany właśnie z południa więc bądź przygotowany na ten atak. W minutę po rozpoczęciu misji, cztery corsairy i dwa promy przewożące kilka dragoonów wlecą na mapę pod kontrolą komputera. Jednostki te zaatakują lokację gdzie znajdują się dwie sunken colony i dwie spore colony. Po wyładowaniu dragoonów i użyciu przez corsairy 'disruption webs' przejmiesz kontrolę nad jednostkami. Ich pierwszym celem powinny być sunken colonies jako że tylko one mogą zaszkodzić dragoonom. Po zniszczeniu czterech kolonii skieruj nowe jednostki





do bazy aby wspomogły twoje siły. Dwie bazy Zergów są otoczone przez spore colonies więc corsairy będą miały jeszcze trochę roboty. Nie myśl, że jedynym zastosowaniem corsairów jest atak za pomocą 'disruption webs'. Jednostki te potrafią również nieźle sobie radzić w walce powietrznej co przyda ci się na początku rozgrywki - będą mogły zlikwidować kilka overlordów atakujących twoją bazę. Gdy stworzysz około ośmiu scoutów nadejdzie czas na zrobienie wyłomu w obronie Zergów. Corsairy mogą zająć się spore colonies, ale nadal będziesz potrzebował trochę scoutów aby rozprawić się z hydraliskami i mutaliskami broniącymi obu baz. Po zrobieniu wyłomu możesz kontynuować atak corsairami i scoutami lub dokonać desantu powietrznego używając scoutów jako osłony. We wnętrzu baz nie znajdziesz praktycznie żadnej spore colony więc gdy oczyścisz drogę dla dark templarów, zlikwidowanie Cerebrates będzie po prostu pestką.



Misja 4

Aby skorzystać z mocy świątyni Xel'Naga, Protossi muszą zdobyć dwa kryształy. Pierwszy z nich to kryształ Uraj który znaleźć można w lodowym świecie Braxis. Twoją misją jest doprowadzenie Kerrigan do kryształu i zabranie go.

Początkowe jednostki

Żadne - dopóki komputer nie wykona desantu powietrznego który odda ci pod kontrolę 3 dragoony, 3 reavery, 4 probesy i Kerrigan.

Strategia

Początkowy - kontrolowany przez komputer - desant pozwoli na wyeliminowanie małej bazy Terran i ustanowienie tam twojego posterunku. Po zlikwidowaniu jednostek wojskowych skoncentruj się na SCV jako, że wydobywają one potrzebne ci zasoby. Zlikwiduj też czym prędzej command center dzięki czemu będziesz mógł postawić tam nexusa. Następnie zbuduj kilka pylonów żebyś mógł stworzyć kilka jednostek wojskowych oraz probe'ów. Szybko dowiesz się, że nie możesz stworzyć stargate'ów w tej misji, ale nie będą one potrzebne, bo nie ma w tej misji roboty dla scoutów. Twoja baza zlokalizowana jest na płaskowyżu leżącym w północnej części mapy. Na płaskowyż prowadzą dwie drogi ale komputer skoncentruje się na południowej więc to tam skoncentruj swoją obronę. Nie baw się jednak w zbytnie rozbudowywanie obrony bo niedługo rozszerzysz swoją działalność o kilka nowych posterunków dzięki czemu zmniejszysz nacisk na pierwszą bazę. Czerwoni Terranie posiadają w tej misji cztery mniejsze i jedną większą bazę. Ta większa znajduje się w południowo wschodnim rogu mapy i w niej znajduje się kryształ Uraj. Najbliższym posterunkiem Terran na początku jest mała baza na południowym zachodzie. Jest to najlepiej broniona z małych baz ale połączenie sił reaverów i małego oddziału zealotów, dark templarów i dragoonów powinno pozwolić na bezproblemowe przejęcie tego posterunku. W razie gdybyś potrzebował zasobów - znajdziesz je tutaj. Kolejne bazy (włączając tą największą) zdobędziesz bez problemów nawet nie używając reaverów. W sumie wszystkie zasoby jakie zdobędziesz w tej misji możesz spożytkować na jednostki wojskowe więc po prostu wdepczesz przeciwnika w ziemię. W sumie podczas całej misji Kerrigan nie jest potrzebna - jedynie na końcu musi udać się do bazy po kryształ Uraj. Nie będziesz musiał używać żadnych specjalnych zdolności - w sumie jedyna rzecz na którą będziesz musiał uważać to desanty lotnicze przeciwnika. Komputer prawdopodobnie zrzuci na twoich tyłach parę jednostek więc dobrze mieć odwody.





Misja 5

Protossi zdobyli na Braxis potrzebny im kryształ Uraj, ale nie mogą jeszcze opuścić planety ze względu na ustanowioną przez United Earth Directorate blokadę. Twoim zadaniem będzie poprowadzenie Artanisa z oddziałem Protossów do platformy kosmicznej i zniszczenie pięciu generatorów mocy utrzymujących blokadę.



Początkowe jednostki

4 x zealot, 2 x dragoon, 2 x shuttle, 3 x scout, Artanis. Po zniszczeniu każdego generatora będziesz dostawał coraz potężniejsze posiłki.

Strategia

Prawdę mówiąc ta misja jest dość długa i nudna, ale wymaga myślenia i użycia wszystkich możliwości dostępnych jednostek. Generatorów do zniszczenia jest pięć (oznaczonych na żółto na mini mapce) i są one ochraniane przez duże ilości wieżyczek rakietowych oraz kilka czołgów i bunkrów. Generatory bronione są w taki sposób, że odpowiednie użycie twoich jednostek pozwala na zniszczenie generatorów bez większych problemów. Najpierw zealoty atakują wieże rakietowe co odsłania bunkry i pozwala je zaatakować dark templarowi. Zniszczenie bunkra umożliwia na wprowadzenie do akcji dragoonów które zajmą się następnymi wyrzutniami rakiet itd. Za każdym razem gdy zniszczysz generator, wieże rakietowe zaczynają działać pod twoją kontrolą więc niszcz ich jak najmniej. Za to czołgi i bunkry niszcz do końca bo nie przejdą na twoją stronę. Proponuję zacząć od generatora leżącego najdalej na południe i zacząć od południowej strony struktur obronnych platformy. Wysłanie dwóch shuttle'i z wojskiem nic nie da bo kilka wieżyczek będzie je miało w zasięgu. Dlatego wyślij Artanisa i scoutów aby ściągnęli na siebie trochę ognia. W tej części platformy nie ma wrogich jednostek więc zealoty i dragoony będą mogły łatwo rozprawić się z wieżyczkami. Generator znajdziesz idąc kawałek na północny zachód, a zniszczyć go najlepiej zrzucając w pobliżu dragoony.
Następnym celem będzie wschodni generator. Zniszczenie pobliskich wyrzutni rakiet odsłoni dwa bunkry co powinieneś wykorzystać z pomocą dark templara. Niestety z trzecim bunkrem nie pójdzie już tak łatwo - będziesz musiał wykonać szarżę dark templarem i/lub zealotami. Zniszcz pobliskie wyrzutnie i dokonaj zrzutu dragoonów na platformę na północnym zachodzie. W ich zasięgu znajdzie się kolejny bunkier po którego zniszczeniu przyjdzie pora na generator.

Kolejny generator to ten umieszczony na środku mapy. Jest on otoczony wyrzutniami rakiet i broniony przez kilka wraithów. Na szczęście nie mogą się one ukryć używając zdolności 'cloak', więc nie są wielkim zagrożeniem. Użyj zealotów do zniszczenia wieżyczek i wyciągaj wraithy po jednym - zajmą się nimi scouty i Artanis. Generator w północno wschodnim rogu jest najtrudniejszy do zniszczenia. Drogi do niego bronią dwa bunkry, trzy wieżyczki i czołg usadowiony na platformie dający wsparcie z góry. Na szczęście w tym punkcie misji powinieneś mieć pod kontrolą dwa reavery (z posiłków) - mogą one zniszczyć dwie wieżyczki i bunkier nie dostając się w zasięg czołgu. Zauważ, że w pobliżu nie ma żadnych SCV, a dwa strzały z reavera doprowadzają bunkier do ciężkiego stanu więc możesz oszczędzać na specjalnym uzbrojeniu reavera które przyda ci się przy ataku na ostatni generator. Teraz jednak musisz jeszcze dokończyć dzieła z tym generatorem. Najlepiej chyba będzie po prostu przeprowadzić szturm na czołg i bunkier. Jest też możliwe, że czołg zjedzie z platformy czym ułatwi ci zadanie. Po przejściu tego punktu zbliżysz się do generatora stojącego na platformie bronionej przez dwa czołgi i cztery goliathy. Dodatkowo na każdym rogu umieszczono ghosta, a na każdej krawędzi wieżyczkę. Jakby tego było mało, ziemia wkoło jest po prostu pełna spider mines. Rozmieść obserwatorów i użyj dragoonów do pozbycia się min. Następnie high templar powinien zająć się ghostami... Jego kolejnym zadaniem (jako, że powinien mieć jeszcze dość sporo energii) będzie stworzenie kilku iluzji Artanisa i wydanie im rozkazu ataku na goliathy. Gdy te będą zajęte walką z iluzjami, prawdziwy Artanis i scouty powinni je zniszczyć. Teraz gdy generator nie jest chroniony przed atakami z powietrza, możesz go bezproblemowo zniszczyć. Generator w północno zachodnim rogu wydaje się mieć za osłonę ścianę złożoną z wyrzutni rakiet. Całe szczęście po wschodniej stronie tej ściany, jest pewien słaby punkt, gdzie możesz zrzucić swoje oddziały i zorganizować atak. Ogólnie rzecz biorąc osłona generatora składa się z dwóch warstw. Pierwsza - zewnętrzna - składa się z wieżyczek, bunkrów i valkyrie'i. Warstwa wewnętrzna to więcej wieżyczek, goliathy i trzy battlecruisery. Ale jeśli dotychczas oszczędzałeś swoich ludzi, powinieneś mieć pod rozkazami wystarczającą ilość zealotów, dark templarów i dragoonów, aby zniszczyć zewnętrzną warstwę (z niewielką pomocą sił lotniczych które mogą zająć się

valkyrie'ami). Warstwa wewnętrzna to natomiast zadanie dla corsairów - powinny one zniszczyć wyrzutnie rakiet. Następne skoncentrowany ogień scoutów i corsairów powinien wystarczyć do zniszczenia goliathów i battlecruiserów no i oczywiście generatora, co kończy misję.

Misja 6

Teraz nadeszła kolej na zdobycie kryształu Khalis na planecie Char. Na Char znajduje się również nowy Overmind Zergów więc masz wybór: zdobędziesz tylko kryształ, czy oprócz tego zrobisz krzywdę Zergom atakując Overmind.

Początkowe jednostki

3 x zealot, 3 x dragoon, 2 x dark templar

Strategia

Na początku możesz korzystać z dwóch baz - jednej Protossów i drugiej (mniejszej) Zergów. Ta druga nie posiada struktur mogących produkować ultraliski czy guardian, więc w sumie nie jest zbyt interesująca. Ale z drugiej strony, jest to jedyna baza w której możesz wydobywać gaz, więc nie można jej do końca zignorować. Zastanów się jakich części arsenału Zergów chcesz używać i przyłącz do siebie odpowiednie struktury. Upłynie pewien czas zanim zostaniesz pierwszy raz zaatakowany, także masz czas na przygotowanie obrony. Zwróć uwagę na dwa lurkery umiejscowione na zachód od twojej bazy. Dwóch dark templarów będzie chyba odpowiednim powitaniem dla nowych w tej kampanii jednostek wroga. Jeden z dwóch możliwych celi tej misji - 'zabicie' Overmind - jest łatwiejszy. Overmind jest częścią pomarańczowej bazy Zergów leżącej w południowo zachodnim rogu mapy. Baza jest zbudowana w taki sposób, że drogę do Overmind masz właściwie wolną. Szybki atak dużej grupy scoutów powinien zaskoczyć Zergów i pozwoli ci zabić Overmind i tym samym zakończyć misję. Jeśli nie uda ci się zaskoczyć przeciwnika, zaleje on teren hydraliskami i będziesz musiał przeprowadzić klasyczny atak większymi siłami. Jeśli tak się stanie po pierwsze spróbuj zniszczyć wylęgarnię hydralisków - to budowla leżąca w północnej części bazy. Brązowa baza Zergów składa się z kilku warstw spore colonies które to będziesz musiał zniszczyć, żeby zdobyć kryształ Khalis znajdujący się w południowo wschodnim rogu mapy. Brązowi Zergowie mają też sporo scourge'ów rozstawionych dookoła i wewnątrz bazy, także zdobycie kryształu może zabrać trochę czasu. Najlepszą taktyką jest zaatakować i wycofać się, znowu zaatakować (w innym miejscu) itd. Tyle tylko, że nie warto się męczyć, bo czy zdobędziesz kryształ czy zabijesz Overmind, koniec misji będzie taki sam.



Misja 7

Judicator Aldaris rozpoczął rebelię - ma ze sobą high templarów i archonów a twoim zadaniem jest znalezienie i zabicie go.

Początkowe jednostki

4 x dragoon, 8 x dark templar, 2 x dark archon, kilka probe'ów

Strategia

Większość potrzebnych ci budynków jest już wybudowana więc kiedy zaczniesz grę buduj od razu photon cannony. Na północny zachód od twojej bazy znajdziesz dwie platformy. Umieść tam trzy zgrupowania złożone z sześciu dział: jedno pomiędzy platformami i dwa po każdej stronie. Powinno to zabezpieczyć twoją bazę, a także drogę do pobliskich zasobów. Możesz też umieścić kilka dział wzdłuż północnej ściany bazy - komputer może próbować tą drogą ataku powietrznego. Jedyne co musisz zrobić w tej misji to zabić Aldarisa. Sprawa jest o tyle łatwa, że pozycja Aldarisa jest wyświetlana na mapce - niestety razem z jego dwoma falsyfikatami. Oryginał to ten którego znajdziesz najdalej na północy. Zabicie prawdziwego czy podrobionego Aldarisa, jest samo w sobie bardzo proste bo nie stawiają żadnego oporu. Możesz tą misję zakończyć bardzo szybko jeśli chcesz. Siły brązowych są rozrzucone w północnej części mapy więc jest możliwe zebranie kilku scoutów i bezpośredni atak na prawdziwego Aldarisa (nie atakując niczego po drodze i ignorując ataki). Scouty najlepiej trzymać w rozproszonym szyku bo zapewne napotkasz arbitera który rzuci na ciebie 'stasis field'. Jednak pomimo tego, że misję można skończyć szybko i bezproblemowo, dobrze jest się pobawić trochę dłużej. To jedna z dwóch misji gdzie masz okazję pokierować dark archonami, a gra nimi jest naprawdę przyjemna. Sprawdź czy potrafisz pokonać brązowych używając jedynie sił im ukradzionych - zapewniam, że jest to możliwe.





Misja 8

Rebelia została rozbita, a kryształy Uraj i Khalis zdobyte. Protossi są gotowi na użycie mocy świątyni Xel'Naga. Twoim zadaniem jest doprowadzenie do świątyni Artanisa (z kryształem Uraj) i Zeratula (z Khalis) i obrona jej zanim ci dwaj skończą swoje zadanie.

Początkowe jednostki

W bazie południowej: 4 x zealot, 3 x dragoon, Artanis i kilka probe'ów. W bazie północnej: 3 x dragoon, Zeratul i kilka probe'ów.

Strategia

Misję rozpoczynasz z dwoma bazami pod kontrolą - w południowej znajdują się zasoby gazu. Pierwszą rzeczą którą musisz zrobić jest skierowanie probe'ów do pracy i stworzenie kilku photon cannonów. Na początku najczęściej atakowanym miejscem będzie most leżący po zachodniej stronie południowej bazy - tam umieść pierwsze photon cannony. Tej bazy będziesz musiał również bronić przed atakami z północy i wschodu, natomiast baza północna będzie zagrożona z północy i południa. Pomiędzy twoimi bazami znajduje się cel pierwszych ataków - czerwona baza. Jedyną jej obroną są dwie spore colony z którymi poradzi sobie pojedynczy corsair. Gdy ta baza przejdzie do historii zyskasz dwie rzeczy - po pierwsze zasoby które ona kontrolowała a po drugie czerwoni Zergowie przestaną być zagrożeniem w tej misji. Prawdziwe zagrożenie dla twoich sił stanowią brązowi i pomarańczowi Zergowie posiadający dwie duże bazy i tuzin lub więcej wylęgarni. Na szczęście nie ma potrzeby niszczenia ich baz, ale możesz spróbować trochę ich osłabić, nim spróbujesz przenieść swoje siły na wyspę, gdzie znajduje się świątynia. Kiedy już zdecydujesz się ruszyć na świątynię, zacznij od zbudowania tam systemów obronnych. Powód tego jest bardzo prosty - gdy tylko twoje siły znajdziesz się na wyspie, brązowi i pomarańczowi zaczną atakować. Dlatego zanim doprowadzisz tam Zeratula i Artanisa przygotuj porządne zabezpieczenia. Zbuduj dookoła jak najwięcej photon cannonów i przygotuj się na to, że poważniejsze ataki zaczną się dopiero gdy Zeratul i Artanis wejdą do świątyni. Po 'uruchomieniu' świątyni Zeratul i Artanis znikną w środku, więc nie masz co liczyć na ich pomoc przy obronie. Zwróć jednak uwagę, że w tym punkcie misji bazy których używałeś wcześniej nie są już potrzebne, więc ściągnij wszystkie swoje siły do świątyni. Brązowi i pomarańczowi zaczną potężny, nieustający atak, którego celem będzie świątynia i twoje bazy. Powstanie takie zamieszanie, że dobrze jest spowolnić trochę upływ czasu w grze, a także przygotować sobie grupę scoutów dostępną po naciśnięciu klawisza. Będzie to tak zwana grupa szybkiego reagowania, którą będziesz mógł szybko wysłać w miejsce gdzie twoje jednostki zaczynają przegrywać. Świątynia ma 5000 punktów wytrzymałości i musisz jej bronić tylko przez 15 minut. Tak





więc nawet jeśli zaczniesz pozornie przegrywać, sprawa nie jest beznadziejna, dopóki jakiekolwiek twoje jednostki stawiają opór i odciągają siły przeciwnika od świątyni.

Terranie

Misja 1

UED (United Earth Directorate) doszedł do wniosku, że nadszedł czas na zdecydowane działanie. Pierwszym celem jaki wyznaczyli jest baza na Braxis - twoja misja polega na zniszczeniu centrum dowodzenia tej bazy.

Początkowe jednostki

2 x tank, 3 x marine, 4 x SCV. Później spotkasz Samir Durana z 3 x marines i 5 x SCV

Strategia

Ja zauważy jeden z twoich marines na początku misji, nie ma w pobliżu twojej bazy pokładów gazu. Tak więc twoim pierwszym celem będzie znalezienie tego cennego surowca. Na północy od twojej bazy znajduje się płaskowyż broniony przez trzech wrogich marines, ale znajdziesz na nim tylko trochę kryształów. Gejzer gazu znajduje się po wschodniej stronie mapy za małym posterunkiem wroga w południowo-wschodnim rogu mapy. Ponieważ nie masz pod ręką gazu, będziesz go musiał zdobyć za pomocą marines i vultures - będą musieli przebić się do gejzera, a tam znajdziesz Durana i jego (sojuszniczą) bazę. Wróg cały czas będzie wysyłał żołnierzy na południowy wschód - między twoje dwie bazy - więc dobrze jest umieścić tam kilka bunkrów i czołgów w trybie siege. Dość często będziesz musiał niszczyć wraithy, więc zainstaluj w swoich bazach kilka wieżyczek rakietowych. Gdy znajdziesz Durana, pokaże ci on dobrą drogę do wrogiej bazy. Jedyny opór jaki napotkasz po drodze do centrum dowodzenia, to jeden bunkier, ale są tu też baraki które możesz zniszczyć, aby nie walczyć później na dwa fronty. Cztery czołgi z eskortą marines powinny poradzić sobie z tym zadaniem.

Misja 2

Teraz UED chce, abyś ukradł kilka battlecruiserów z Mengsk's Dominion. Twoje zadanie polega na umieszczeniu pilotów w battlecruiserach wroga, co spowoduje, że przejdą one na twoją stronę. Po tym będziesz musiał jeszcze poradzić sobie z reakcją wroga na twoją akcję.

Początkowe jednostki

8 x marine, 4 x medic, 3 x pilot. Po przejściu każdego obszaru dostaniesz kilka jednostek wojskowych i kilku pilotów.

Strategia

Stocznia jest podzielona na cztery obszary. Dla każdego obszaru dostaniesz kilka dodatkowych jednostek piechoty i kilku pilotów. Jeśli piloci zostaną zabici zanim ukradniesz wszystkie battlecruisery, dostaniesz jeszcze dwóch dodatkowych. Jeśli dodatkowi piloci również zostaną zabici, będziesz musiał przejść do następnego obszaru i zostawić battlecruisera za sobą. W tej misji nie ma limitu czasowego, więc poruszaj się ostrożnie i nie zapominaj o klikaniu na pilotach, aby usłyszeć wszystkie ich teksty. Pierwszy obszar jest najłatwiejszy. Marines z pomocą medyków powinni niszczyć bunkry po kolei. Medycy będą automatycznie leczyć rannych marines, więc nie będziesz musiał się bawić w setki kliknięć myszą. Drugi obszar to kilka czołgów z którymi będziesz musiał sobie poradzić. Jeden z twoich medyków spyta się, czy może użyć optic flare na czołgu. Zgódź się bo działanie flary jest permanentne, a gdy czołg zostanie oślepiony, możesz o nim zapomnieć. Z dwoma pozostałymi czołgami możesz poradzić sobie w ten sam sposób lub skorzystać z ghostów, aby zatrzymać je i zniszczyć. Przejście trzeciego obszaru pozwoli ci skorzystać z czterech nuke'ów. Będziesz potrzebował tylko trzech z nich, więc jeśli któryś z ghostów zostanie zniszczony w trakcie poszukiwań, nie musisz się zbytnio martwić. Pierwszy cel dla nuke'a leży na północny wschód od miejsca w którym zaczynałeś misję. Celu pilnuje science vessel, więc wyślij tam medyka, aby go oślepił zanim wyślesz ghosta. Dwa pozostałe cele mogą zostać zniszczone gdy dotrzesz do platformy na północy. Zauważ, że gdy zniszczyć nukem bunkier, jego załoga pozostanie nietknięta. Możesz użyć ukrytego ('cloaked') aby łatwo pozbyć się piechoty. Na drodze do ostatniego celu misji, ukryta jest jedna spider mine, dlatego wyślij przodem jakąś mało istotną jednostkę zanim poślesz tam pilota.
Zwiedzanie ostatniego obszaru zaczyna się atakiem czołgu i dwóch ghostów. Medycy potrafią leczyć obrażenia szybciej niż czołg strzela, więc nie jest to dla ciebie zagrożeniem. Jednak twoje czołgi mogą zostać szybko unieruchomione przez ghosty i będziesz musiał użyć medyków, aby przywrócili je do stanu używalności zanim ghosty zadadzą im zbyt dużo uszkodzeń. Po zniszczeniu tych jednostek reszta jest bardzo prosta - oślepiasz i zniszczysz science vessele, a następnie używasz ukrytych ghostów do zniszczenia bunkrów i czołgów. We wszystkich czterech obszarach powinieneś ukraść osiemnaście battlecruiserów. Nawet jeśli ukradłeś mniej nie powinieneś się martwić bo siły 'odwetowe' przeciwnika liczą jedynie dwanaście tego typu jednostek. Do tego ty możesz używać dział Yamato, a twój przeciwnik nie. Można misję zakończyć z 18 w pełni sprawnymi (to znaczy nie zniszczonymi) battlecruiserami, ale nie daje to jakiś specjalnych bonusów.



Misja 3

UED odkryło broń zwaną 'Psi Disrupter' na planecie Tarsonis. Została ona wynaleziona przez Konfederację i może być używana do zakłócania komunikacji Zergów. Pomimo tego jednak, że jest ona potężną bronią przeciwko Zergom - twoim zadaniem będzie doprowadzenie do niej Durana i zniszczenie jej.

Początkowe jednostki

12 x marine (8 w bunkrach), 2 x medic, Duran, 4 x SCV

Strategia

Obserwuj dropshipy bo jeden z nich przywiezie do twojej bazy Durana. Nie możesz kontrolować swoich jednostek zanim to się stanie - możesz jedynie się przyglądać. Jeden z dropshipów odkryje na mapie obszar z zasobami, które to zasoby będą potrzebne w przyszłości. Na początku misji, na mapie zaznaczone są cztery bazy przeciwnika, a w liście zadań zauważysz rozkaz zniszczenia wylęgarni (hive) w każdej z tych baz. Gdy zniszczysz cel w którejś z baz, wrogowie z niej pochodzący staną się neutralni i przestaną być dla ciebie zagrożeniem. Przeciwnikowi zajmie dość dużo czasu zorganizowanie poważniejszego ataku na twoje siły, dlatego ta misja jest dość prosta. Twoim pierwszym celem powinna być brązowa baza - najbliższa twojej. Zorganizuj grupę składającą się z dwóch tanków, czterech marines i medica - poprowadź ich na krawędź brązowej bazy. Wylęgarnia powinna znajdować się w zasięgu czołgów, jeśli przełączysz je w tryb 'siege', a marine's powinni zająć się likwidacją overlordów próbujących ataków z powietrza. Po zniszczeniu tej bazy możesz być pewien, że wszystkie następne ataki wroga będą nadchodzić z północy. Dlatego umieszczenie z tej strony bazy (i drogi do zasobów) kilku wieżyczek rakietowych powinno rozwiązać sprawę. Purpurowa wylęgarnia może być zniszczona w taki sam sposób jak brązowa. Jedyna różnica polega na tym, że ten cel znajduje







się wyżej. Wylęgarnia czerwona nie jest praktycznie chroniona przed atakami z powietrza. Nie posiada żadnych spore colonies, ani nie ma nawet gniazda hydralisków - chociaż kilka tych stworów tam spotkasz. Kilka wraithów powinno rozwiązać problem czerwonej bazy raz na zawsze. Z kolei baza pomarańczowa jest czuła na atak drogą lądową. Nie ma w niej sunken colonies, a jedyna obrona to kilka guardianów i mutalisków. Grupa marines z pomocą mediców powinna zniszczyć wylęgarnię bez większych kłopotów. Gdy cztery wylęgarnie przeciwnika przejdą do historii, udaj się Duranem do miejsca gdzie znajduje się Psi Disrupter - tym samym zakończysz misję.

Misja 4

UED rozpoczął atak na Khoral i twoim zadaniem jest zniszczenie physics labs, aby zabezpieczyć się przed atakami battlecruiserów. Ewentualnie możesz zniszczyć nuclear silos co sprawi, że przeciwnik nie będzie mógł użyć nuke'ów.



Początkowe jednostki

4 x marine, 2 x wraith, 1 x tank, 4 x SCV

Strategia

Gdy zaczynasz misję, twoja baza znajduje się prawie dokładnie na środku mapy. Bazy czerwonych, w których znajduje się physics lab umieszczone są wzdłuż północnej krawędzi mapy. Natomiast niebiescy posiadający nuclear silos zgrupowani są wzdłuż krawędzi południowej. Jak więc widzisz, kierunków potencjalnego ataku mogło by być wiele. Na szczęście ukształtowanie terenu sprzyja obronie bo ogranicza ilość możliwych dróg ataku do kilku. Swoje środki obronne powinieneś umieścić w następujący sposób: jeden bunkier i dwa tanki na południe od małego płaskowyżu w południowo wschodnim rogu bazy, kolejny bunkier i jeden tank na północ od tego samego płaskowyżu, bunkier i tank w przewężeniu na północ od command center oraz na koniec bunkier i dwa tanki na północy i południu dużego płaskowyżu leżącego na zachód od twojej bazy. Bunkry buduj w wymienionej kolejności. Ostatnie dwa powinny być umieszczone w taki sposób, żeby zabezpieczać również zasoby, których być może będziesz potrzebował w przyszłości. Prawdopodobnie będziesz potrzebował kilku wieżyczek rakietowych, których użyjesz przeciwko wraithom czerwonych i ghostom niebieskich. Jako, że komputer dużo lepiej wykorzystuje battlecruisery niż nuke'i, będzie lepiej zlikwidować physics lab w bazie czerwonych. Ale zanim się za to zabierzesz, spróbuj zneutralizować bazę niebieskich, co trochę ułatwi ci zadanie. I na szczęście jest to dość łatwe... Wzdłuż południowej krawędzi twojej bazy biegnie rozpadlina, a zaraz za nią znajduje się baza niebieskich. Dzięki tak niewielkiej odległości możesz część z niej zniszczyć używając tanków w trybie 'siege' i science vessela, jako wysuniętego obserwatora. Przeciwnik może być przygotowany na taką akcję i wystawić jeden czołg mający za zadanie cię powstrzymać. Zniszcz go na początku, a potem zajmij się bazą - po prostu zostaw tanki wzdłuż krawędzi, a one samodzielnie zajmą się prowadzeniem ostrzału. Ostrzału, który wprowadzi w szeregach niebieskich naprawdę spore zamieszanie. Gdy baza niebieskich przestanie działać na pełnych obrotach (dzięki twojej małej pomocy), nadejdzie czas, aby zająć się bazą czerwonych. Mają oni (podobnie jak niebiescy) pod kontrolą dwa obszary zasobów i twoim pierwszym zadaniem będzie wyeliminowanie tego leżącego na zachodzie. Znajduje się on spory kawałek od głównej bazy czerwonych, więc umieść między nimi kilka siege tanków (to normalny tank w trybie 'siege') i bunkrów które zabezpieczą cię przed przybyciem posiłków z głównej bazy. Następnie używając kilku tanków z eskortą marines i medica, zniszcz zachodnią bazę czerwonych. Następnie powoli poruszaj się swoimi siłami na wschód, rozgniatając po drodze siły czerwonych. Physics lab znajdziesz w północno wschodnim rogu mapy.





Misja 5

UED jest gotowe do przeprowadzenia bezpośredniego ataku na Augustgrad. Twoją misją będzie zniszczenie command center Imperatora.

Początkowe jednostki

1 x marine, 2 x SCV

Strategia

Założyłem, że w czwartym zadaniu zniszczyłeś physics labs więc rozgrywasz misję 5a, a nie 5b. W takim wypadku na początku misji nie masz zbyt wiele do roboty poza obserwowaniem rozwoju akcji. Nuke'i zniszczą trzy samotne posterunki, otrzymasz trochę posiłków, które następnie zostaną zniszczone przez następny atak nuklearny. Ten drugi atak pochłonie także większą część twojej bazy. Jedynym bezpiecznym miejscem, jest południowo zachodni narożnik bazy, więc przenieś tam marine i SCV zanim zacznie się drugi atak. Możesz też przenieść tutaj baraki i machine shop, tak aby nie musieć ich potem naprawiać lub budować od nowa. Twój command center przetrwa atak, ale zostanie dość mocno uszkodzony, tak więc możesz też przenieść go w bezpieczne miejsce chyba, że nie chcesz przerywać SCV zbierania zasobów. Po drugim ataku nuklearnym otrzymasz kolejne posiłki - 8 marines i 8 SCV - więc od razu zajmij się zbieraniem kryształów i budowaniem swojej bazy. Siły niebieskich i czerwonych dadzą ci na pewien czas spokój, ale i tak będziesz szybko potrzebował dobrych sensorów. Dlatego zbuduj na początku academy co pozwoli ci na wybudowanie comsatu przy command center. Po zbudowaniu tych struktur zajmij się rozbudowywaniem obrony. Zdecydowana większość ataków będzie nadchodzić z północnego wschodu, dlatego ta część bazy powinna być chroniona od początku. Jest tu kilka dobrze umieszczonych płaskowyży, na których umieść kilka siege tanków. Ich zadaniem będzie zlikwidowanie części naziemnych sił przeciwnika, zanim dotrze on do twoich bunkrów (jeśli jednak będziesz walczył przeciwko battlecruiserom, a nie nuke'om, nie umieszczaj czołgów na płaskowyżach gdyż zostaną one szybko zniszczone). Command center, który masz zniszczyć znajduje się w północno-wschodnim rogu mapy i jest otoczony przez bazę czerwonych. Ta znowu jest chroniona przez warstwę struktur obronnych niebieskich. Ponieważ ataki przeciwnika w tej misji są stosunkowo słabe, zbudowałem dziesięć battlecruiserów, rozbudowałem je i powoli ruszyłem prosto na command center który miałem zniszczyć. Ani czerwoni ani niebiescy nie mają właściwie niczego, co mogło by zaszkodzić battlecruiserom. Nie zaszkodzi jednak zabrać ze sobą kilku science vesseli oraz mediców, którzy pomogą battlecruiserom w razie jakichś problemów.

Misja 6

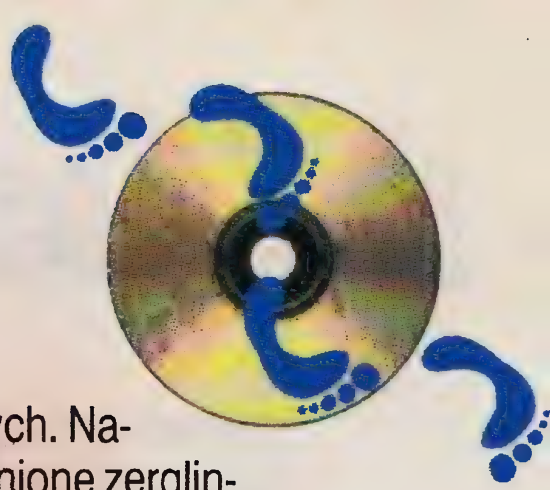
UED wyśledził Raynora i Mengska w bazie Protossów na Aiur. Twoją misją jest zniszczenie command center Raynora.

Początkowe jednostki

Żadne. Po walce kierowanej przez komputer dostaniesz pod rozkazy następujące siły: 7 x valkyrie, 6 x marine, 4 x tank, 2 x science vessel, 2 x dropship, 6 x SCV.

Strategia

Na początku nie możesz zrobić nic ponad obserwowaniem kierowanego przez komputer ataku na bazę Zergów. Po pewnym czasie na teren akcji przybędą twoje siły, więc czym prędzej zbierz wszystkie valkyrie i wykończ mutaliski. Jeśli dobrze to rozegrasz, nie stracisz więcej niż jedną valkyrie. Gdy niebezpieczeństwo minie, zacznij umieszczać swoje budynki na właściwych miejscach. Rozstawienie wybrane przez komputer nie jest złe, ale prawdopodobnie będziesz chciał umieścić je nieco bliżej siebie. Obszar którego będziesz musiał bronić nie jest w sumie zbyt wielki, a będziesz potrzebował miejsca dla kilku supply depotów. Są one pierwszymi strukturami jakie powinieneś wybudować, bo przydadzą ci się trochę więcej SCV. Twoja aktualna lokalizacja jest idealna jeśli chodzi o obronę. Do twojej bazy prowadzą tylko dwie drogi i obydwie przechodzą obok płaskowyży na których komputer umieścił za ciebie tanki w trybie siege. Powinny one poradzić sobie z większością



ataków idących drogą lądową, ale ostrożności nigdy za wiele. Dlatego zbuduj jeszcze kilka bunkrów przy owych drogach. Właściwie jedyny rodzaj ataku jakiego musisz się obawiać to atak powietrzny. Jednak kilka wieżyczek rakietowych i goliathów umieszczonych na wschodnim płaskowyżu, wspomaganich przez valkyrie powinno w zupełności wystarczyć do powstrzymania każdego ataku.
Kilka minut po rozpoczęciu misji zauważysz, że ktoś aktywował bramę przez którą Zergowie z baz pomarańczowej i brązowej zaatakują niebieską bazę Protossów. Jako, że pojawienie się bramy odsłoni ci na pewien czas część mapy, możesz się poprzyglądać tej zaciętej walce. Jako, że Zergowie i Protossi są zajęci teraz sobą, nie masz dużo więcej do zrobienie niż rozbudowywać swoją bazę, ulepszać jednostki i zebrać z nich jakąś grupę uderzeniową. Oczywiście nie zapomnij też o rozpoznaniu terenu dzięki czemu znajdziesz posterunek Protossów leżący na północny zachód od twojej bazy. Jego zadaniem jest ochrona pobliskich zasobów i nie atakuj go, dopóki nie będziesz potrzebował tych kryształów. Posterunek ten działa jak bufor i dopóki istnieje, zabezpiecza cię przed atakami powietrznymi brązowych. Baza Protossów jest dość duża, ale na szczęście większości z nich możesz uniknąć. Duży oddział battlecruiserów może przemknąć się wzdłuż południowej krawędzi bazy, a następnie skierować się na północ do centrum dowodzenia Raynora (żółtego). Nie powinieneś się zbytnio martwić obroną Raynora, gdyż działa Yamato z battlecruiserów zniszczą command center, zanim przeciwnik zdąży zrobić ci cokolwiek poważnego.

Misja 7

Duranowi udało się przekonać DuGalle'a, że Stukov jest zdrajcą (swoją drogą ciekawe bo DuGalle znał Stukova przez wiele lat, a pięć minut rozmowy z Duranem przekonało go, że wieloletni znajomy jest zdrajcą). Twoim zadaniem jest wejście do Psi Disruptera i zabicie Stukova

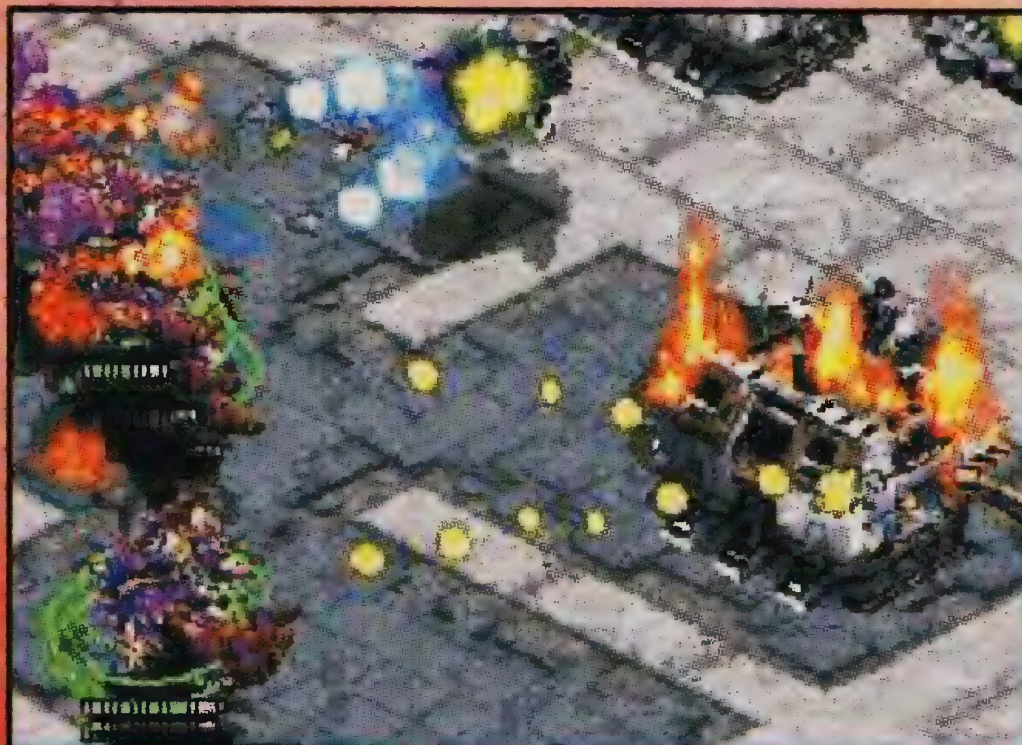
Początkowe jednostki

Żadne. Komputer poprowadzi oddział 9 marines w celu oczyszczenia drogi dla Durana i 2 mediców. Ty dostaniesz pod kontrolę tych którzy przeżyją.

Strategia

Masz ograniczoną ilość żołnierzy i nie jesteś (jeszcze) ograniczony czasem, rób wszystko powoli i ostrożnie. Pierwszą rzeczą na którą powinieneś zwrócić uwagę, jest znacznik (boja) na mapie - na południe od twojej pozycji. Jedynie marines może go aktywować, a wtedy on okaże się być zagrożeniem dla twoich sił. Dlatego miej w pobliżu wszystkich swoich marines, aby szybko zlikwidowali pułapki włączone aktywacją znacznika. Przez większość misji możesz poruszać się tylko jedną drogą. Duran jest niezłym zwiadowcą gdyż ma dużo punktów wytrzymałości i może się maskować ('cloak'). Na swojej drodze napotkasz wielu wrogów i prawdopodobnie znajdziesz doki naprawcze goliathów. Tutaj musisz działać szybko bowiem gdy tylko zostaniesz zauważony przez cywili, podniosą alarm i zaczną budzić pilotów goliathów. Ci będą próbowali uruchomić swoje maszyny i oczywiście wykorzystać je przeciwko tobie. Dlatego jak najszybciej sprowadź do doków wszystkich swoich żołnierzy i zabij jak najwięcej pilotów ZANIM dotrą do swoich maszyn. Gdy już to zrobisz, będziesz mógł przejąć goliathy - każdy będzie kosztował cię jednego marine. Ale nawet pomimo tego, że goliathy są porządnie rozbudowane i nieuszkodzone, lepiej zostawić je na swoim miejscu. Marines możesz leczyć ale nie ma sposobu na naprawienie goliatha. Pozatym marines są dużo zwrotniejsi a to w tej misji jest przydatne. Nie sugeruj się SCV stojącym w pobliżu goliathów - nie wykorzystasz go do ich naprawy. Po przejściu jeszcze kilku korytarzy w końcu znajdziesz Stukova. Komputer zabije go za ciebie więc nie musisz się o to martwić. W całym tym zamieszaniu okaże się, że Duran zniknął i uruchomił sekwencję samozniszczenia Psi Disruptera. Okaże się jednak, że DuGalle woli tą maszynerię mieć w całości więc twoim nowym zadaniem będzie dotarcie do terminala (kolejny znacznik) i wyłączenie sekwencji - masz na to piętnaście minut. Dlatego nie masz czasu do stracenia. Marines i pułapki jakie napotkasz po drodze będą przyjazne, ale żeby nie było zbyt łatwo - Zergowie dostali się do bazy więc i tak czeka cię wiele zabijania.

Ruszaj się przez cały czas i używaj klawisza A gdyż Zergowie często będą atakować z dwóch stron, a jednostki które się poruszają ale nie walczą, dostają dużo więcej obrażeń. Po pewnym czasie trafisz do pomieszczenia z dwoma ultralisk'ami i zergling'iem uwięzionymi w zagłębieniu terenu. Nie przejmuj się nimi... Na północnej ścianie pomieszczenia znajdziesz zamknięte drzwi i dwa ultralisk'i próbujące się przez nie przedostać. Jeśli twoje jednostki blokują wyjście jest szansza na to, że przeciwnik zgłupieje i będzie się kręcił w kółko dzięki czemu szybko go wykończysz. W innym wypadku będziesz musiał walczyć konwencjonalnie więc trzymaj w pogotowiu medyków aby wyleczyć rannych. Następnie zobaczysz pomieszczenie wypełnione zerglingami. Nie martw się jednak - korytarz prowadzący do tego pomieszczenia pełen jest automatycznych działek które zajmą się robactwem za ciebie. Wprawdzie możesz im trochę pomóc, żeby oszczędzić na czasie, ale nie jest to konieczne. Jeśli wykończyłeś wszystkie zerglingi i masz jeszcze 10 minut czasu na zegarze - wszystko jest w porządku. Od tego momentu wszystko polega na szybkim zabijaniu. Po drodze dostaniesz posiłki więc nie martw się stratami w ludziach. Poza tym będziesz stawiał czoło praktycznie samym zerglingom więc straty nie powinny być zbyt wielkie szczególnie z pomocą mediców. Znacznik znajduje się na platformie pilnowanej przez tuzin lub więcej zerglingów. Misja kończy się, gdy któraś z twoich jednostek tam dotrze.





Misja 8

UED jest gotowe na porwanie Zerg Overminda. Mogą tego dokonać medycy z pomocą mocnych, przygotowanych specjalnie na tą okazję narkotyków. Twoim zadaniem jest doprowadzenie ich do Overminda. W celach misji jest również zabicie trzech Cerebrates, ale nie będziesz musiał tego robić.

Początkowe jednostki

13 x marine, 2 x medic, 4 x SCV.

Strategia

Misję zaczynasz z bazą umieszczoną w bardzo niekorzystnej pozycji. Północna część twojej bazy jest rozciągnięta na dużym obszarze a południową atakują tak często, że będziesz musiał poświęcić sporo sił na obronę. Pierwszą rzeczą jak zwykle powinno być zbudowanie większej ilości SCV które zajmą się zbieraniem zasobów. Na początku rozgrywki posiadasz już pewien zapas kryształów więc jeden lub więcej SCV może zająć się stawianiem budowli. Najlepiej zacząć od machine shop.... Na terenie misji znajdują się trzy bazy Zergów. Baza czerwonych znajduje się na północ od twojej bazy.... Otoczyli oni twój posterunek niezniszczalnymi sunken colonies. Teraz jedynie wschodnia część twojej bazy jest narażona na niebezpieczeństwo z ich strony więc wycowaj z niej marines w bezpieczniejsze miejsce. Najlepiej zgrupuj ich wkoło jakiegoś bunkra stojącego z bezpiecznej odległości i włącz tryb 'guard'. Zauważ, że jedyne co te jednostki teraz robią to zużywanie zasobów produkowanych przez supply depots. Dlatego gdy polepszysz pancerze marines tak, że sunken colony będzie ich zabijało po trzech, a nie dwóch trafieniach, wyślij wszystkich na zachód - do głównej bazy i nie przejmuj się stratami. Jeśli chcesz je zminimalizować, umieść pary marine/medic przy dwóch sunken





colonies po zachodniej stronie twojej bazy i pozwól im (koloniom) atakować marines. Medycy będą ich leczyć utrzymując przy życiu, a marine's z zagrożonego posterunku dotrą w miarę spokojnie do głównej bazy. Baza której powinieneś obawiać się najbardziej to baza brązowych. Jej specjalną cechą jest możliwość produkowania torrasque'ów - czyli specjalnych wersji ultralisk'ów - które zadają do 56 obrażeń, mają 7 punktów pancerza i 800 punktów wytrzymałości. Za każdym razem gdy usłyszysz okropny wrzask wiedz, że brązowi stworzyli właśnie kolejnego potwora i musisz przygotować się na atak. Ponieważ owe monstrum posiada tak mocny pancerz, marines praktycznie nic mu nie zrobią, dlatego powinieneś każdy ze swoich bunkrów uzupełnić o co najmniej dwa firebaty. Ja umieściłem parę bunker/tank przy każdej już istniejącej wieżyczce rakietowej i w kilku innych miejscach, ale pomimo tego torrasque zawsze niszczył jakiś czołg i coś jeszcze na dokładkę. Niestety na razie musisz się z tym pogodzić. Trzecia baza Zergów jest pomarańczowa i jedyna ciekawa rzecz w niej to trzy zarażone command centers, więc teoretycznie może ona wysyłać na ciebie zarażonych Terran. Tak się jednak nie stanie, gdyż pomarańczowi zajmują się jedynie obroną Overminda znajdującego się w środku ich bazy. Wkoło Overmind'a znajdują się cztery znaczniki i jedyne co musisz zrobić w tej misji to umieścić jednego medyka na każdym z nich. Twoje zadanie stanie się dużo łatwiejsze gdy zlikwidujesz trzy Cerebrates (po jednym w każdej bazie przeciwnika), ponieważ po jego zabiciu, baza w której się znajdował przestaje funkcjonować. Pierwszym celem powinien być cerebrate z brązowej bazy bo jedynie z niej wychodzą niebezpieczne ataki na twoją bazę. Około sześciu battlecruiserów lecących najpierw prosto na wschód, a następnie na północ w kierunku cerebrate'a powinno załatwić sprawę gdyż Zergowie nie posiadają tu zbyt mocnej obrony przeciw atakom z powietrza. Cerebrate w bazie czerwonej jest jeszcze łatwiejszy do zniszczenia, gdyż droga do niego jest praktycznie rzecz biorąc czysta. Ta sama grupa battlecruiserów którą wysłałeś do bazy brązowej powinna załatwić też problem bazy czerwonej.
Pozostawia to jedynie cerebrate'a z bazy pomarańczowej. A jest to całkiem spora baza z dużą ilością wylęgarni. Na szczęście w dużej mierze polegała ona na obronie jaką dawała od południa baza brązowa, a jako, że brązowa już nie istnieje, nie ma zbyt wielu wrogów między tobą a twoim celem. Tu akurat sześć battlecruiserów może okazać się ilością zbyt małą, ale działa dokładnie ta sama strategia. Najpierw leć prosto na wschód, a następnie na północ w kierunku cerebrate'a niszcząc wszystko po drodze. Po zlikwidowaniu zagrożenia ze strony ostatniej bazy wroga jedyne co ci pozostaje to umieścić medyków na znacznikach i zakończyć misję.

Zergowie

Misja 1

UED zaczęło używać zdobytego Psi Disruptora na planecie Tarsonis. Twoją misją jest uratowanie siedmiu baz Kerrigan.

Początkowe jednostki

6 x hunter killer, 2 x zergling

Strategia

Ta misja jest łatwa, prosta i przyjemna do wykonania. Na mapie znajduje się siedem wylęgarni Zergów, a ty masz je uratować. Oznacza to, że musisz każdej z niej dotknąć co w jakiś sposób uratuje ją przed zniszczeniem. Kolejna wylęgarnia nie zostanie zaatakowana zanim nie uratujesz aktualnej więc tak długo jak nie zbliżysz się zbyt blisko do aktualnego celu, możesz odpocząć i podleczyć swoje jednostki, zanim rzucisz je znowu do walki. Nie powinieneś też przejmować się zbytnio niewielkimi stratami bo w trakcie misji będziesz otrzymywał posiłki. Wszystkie wylęgarnie możesz bardzo łatwo obronić używając odpowiednio zdolności jednostek które masz pod kontrolą. Przykładowo czwarta wylęgarnia jest atakowana przez pięć guardianów, ale pod twoimi rozkazami jest dziesięć scourge'ów a dwa są w stanie zabić jednego guardiana. Z kolei piąta wylęgarnia będzie atakowana przez sześć ultralisków, ale będziesz mógł wykorzystać przeciw nim cztery queeny, a te mogą zamienić cztery z atakujących jednostek w broodlingi. Hydraliski i hunter killery zajmą się pozostałymi dwoma. Gdy dojdziesz do ostatniej wylęgarni zobaczysz, że jest ona atakowana przez dwa 'roje' - ale oprócz tego, że będą atakować wylęgarnie, będą też walczyć między sobą. Aby się tam dostać będziesz musiał użyć Nydus Canal, ale nie spiesz się bo żaden z przeciwników nie zagraża zbytnio wylęgarni. Pozwól im zająć się sobą, a gdy moment wyda ci się odpowiedni, zaszarżuj i dotknij wylęgarni. Otrzymasz wtedy posiłki w postaci zgraji zerglingów i hydralisków co pozwoli ci na zniesienie przeciwnika z powierzchni ziemi.

Misja 2

Kerrigan nie podoba się co Terranie robią z Zergami za pomocą Psi Disruptor'a więc twoim zadaniem będzie zniszczenie go.

Początkowe jednostki

Żadne. Po walce kontrolowanej przez komputer dostaniesz SCV wyposażony w psi emitter który pozwoli ci przejąć kontrolę nad każdym Zergiem którego napotkasz.



Strategia

Po tym jak Raynor i jego jednostki zniszczą generatory zasilające Psi Disruptor, na jednym z płaskowyży wyląduje dropship z SCV wyposażonym w psi emitter. W pobliżu znajdziesz dwa drone'y które (dzięki emiterowi) będziesz mógł kontrolować. Niech jeden z nich przekształci się w hatchery'a, a drugi w extractor. Pokręć się trochę po płaskowyżu, aż znajdziesz osiem zerglingów. Użyj ich do poznania obszaru poniżej płaskowyżu, a znajdziesz trzy hunter killery. Wystarczą one na pewien czas do obrony twojej bazy więc skoncentruj się na produkcji drone'ów i zbieraniu zasobów. Obrona bazy nie powinna stanowić większego problemu. Na płaskowyż prowadzi tylko jedna droga, a przeciwnik będzie musiał prowadzić swoje oddziały wzdłuż płaskowyżu, aby się do niej dostać. Umieszczenie kilku sunken colonies wzdłuż krawędzi, a także na drodze prowadzącej na płaskowyż powinno w zupełności wystarczyć. Przeciwnik będzie też atakował cię drogą powietrzną używając wraithów, a ataki te będą nadchodzić z północy i wschodu więc umieść na ich drodze kilka spore colonies które powinny cię przed nimi zabezpieczyć. Główna baza wroga zbudowana jest wzdłuż północnej krawędzi bazy, ale w pobliżu twoich struktur znajduje się kilka posterunków. Każdy z nich jest broniony przez kilka dobrze podrasowanych Zergów, które dzięki emiterowi możesz przejąć pod swoje rozkazy. Będą to trzy hunter killery, torrasque znany ci z jednej z wcześniejszych misji i kilka innych jednostek. Gdy przejmiesz nad nimi kontrolę, misja jest już praktycznie skończona - za pomocą nowych jednostek bez problemu zniszczysz bazę przeciwnika, ale nie jest najgorszym pomysłem danie im pewnego wsparcia powietrznego w postaci kilku mutalisków.





Misja 3

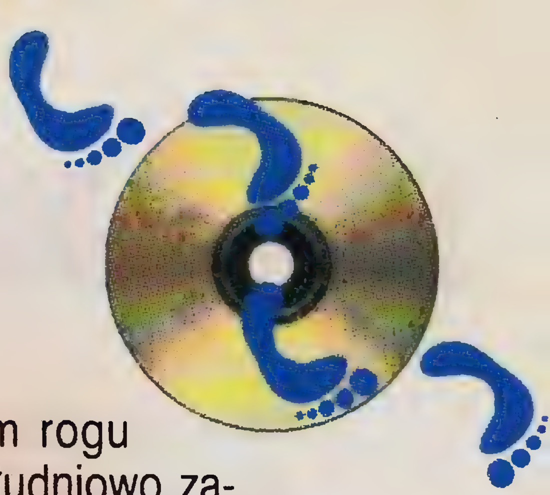
Kerrigam jest prawie gotowa do zaatakowania Korhal, ale najpierw musi zgromadzić zapasy zasobów. Twoim zadaniem jest inwazja na Kel-Morian na planecie Moria i zebranie 10,000 kryształów.

Początkowe jednostki

7 x zergling, 5 x hydralisk, 2 x ultralisk, 4 x overlord, 1 x queen, 8 x drone i Fenix

Strategia

Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić po rozpoczęciu misji, jest zebranie jednostek i atak na małą bazę żółtych na północnym wschodzie. Fenix jest w stanie sam tego dokonać więc z pewną pomocą innych jednostek, żółci powinni zostać pokonani bez większych problemów. Znajdziesz się na terenie otoczonym przez płaskowyże do którego prowadzą tylko dwie drogi lądowe: jedna na północnym zachodzie i jedna na południu. Pół-





nocno wschodnie wejście będzie najczęściej używane przez przeciwnika więc tam umieść w pierwszej kolejności swoje systemy obronne. Na terenie misji znajduje się pięć baz wroga i krótko po jej rozpoczęciu okaże się, że Kerrigan chce, żebyś jak najwięcej z nich zaraził. Za każde zarażone command center, dostaniesz w następnej misji zarażonego Terrana i samo command center. Jako, że nie potrzebujesz aż pięciu command centers, nie ma powodu do atakowania niektórych baz przeciwnika. Z drugiej jednak strony, jeśli zarazisz wszystkie bazy, automatycznie otrzymasz wystarczającą ilość kryształów (ponad 10,000) aby zakończyć misję. Baza brązowych leży na płaskowyżu (i trochę poza nim) na północ od twojej bazy. Jest to najbliższy przeciwnik i to właśnie on będzie cię atakował najczęściej. Będzie kilkukrotnie próbował desantu swoich wojsk za twoimi liniami więc bądź na to przygotowany. Gdy będziesz miał pod swoimi rozkazami około sześciu guardianów, brązowi będą łatwi do zlikwidowania szczególnie, że nie będą produkować żadnych wraithów. Gdy już się ich pozbędziesz, uzyskasz dostęp do dwóch nowych pól z zasobami, co właściwie wystarczy do zebrania wymaganej ilości kryształów. Ja zdecydowałem się na zarażenie dwóch command centers; większa ilość będzie po prostu przeszkadzać w następnej misji, a tylko dwa pierwsze wywołają zawarte w misji dialogi. Tak więc moim celem stała się baza czerwona w południowo wschodnim rogu mapy. Jest w niej kilka wraithów, ale żadnego battlecruisera, dlatego tuzin guardianów wspomaganych przez taką samą ilość mutalisków powinno zlikwidować przeciwnika. Po pokonaniu czerwonych dostaniesz sporo nowych zasobów i od tego momentu zebranie 10,000 kryształów powinno być sprawą łatwą (ale trochę nudną). Na terenie misji pozostały trzy bazy przeciwnika, ale w trakcie rozgrywki będą cię one ignorować więc w sumie nie ma powodu, aby je atakować. Baza pomarańczowa leży kawałek na północ od środka mapy. Tak jak w bazie brązowej, nie produkują tam wraithów więc jej zniszczenie nie jest problemem. Baza biała leży w północno zachodnim narożniku mapy. Jest to jedyna baza w tej misji która produkuje battlecruisery więc jej zniszczenie będzie trudne, szczególnie, że mutaliski poruszają się wolniej od battlecruiserów. Jeśli zdecydujesz się na atak, musisz mieć tuzin lub więcej mutalisków w odwodzie... Niebiescy umiejscowili swoją bazę w północno- wschodnim rogu mapy i są w stanie wystrzeliwać nuke'i. Te jednak są łatwe do zlikwidowania jeśli rozstawisz overlordy wzdłuż granicy swojej bazy. Niebiescy również produkują wraithy, a zniszczenie tej bazy jest podobne pod względem trudności do bazy czerwonej. Zapamiętaj, żeby nagrać stan gry zaraz po rozpoczęciu następnej misji. Jeśli wystartujesz czwartą misję Zergów z głównego menu, nie dostaniesz pod swoją kontrolę zarażonych command centers.

Misja 4

Mając już dużą ilość zasobów, Kerrigan zdecydowała się na atak na Korhal. Twoim zadaniem będzie zniszczenie trzech zewnętrznych baz, a w tym czasie Kerrigan zaatakuje Augustgrad.

Początkowe jednostki

4 x hydralisk, 2 x ultralisk, 5 x overlord, 6 x drone i maksymalnie pięciu zarażonych Terran

Strategia

Zaczynasz z zapasem 10,000 kryształów więc użyj jednego z drone'ów aby zmutował się w extractor. W tej misji prawdopodobnie twoim największym problemem będzie brak gazu. Innych drone'ów użyj do zbudowania evolution chamber, hydralisk den i trzech creep colonies, tak aby rozszerzyć twoją bazę w kierunki zachodnim. Masz cztery hatchery więc użyj ich do wyprodukowania większej ilości drone'ów. Umieść cztery drone'y na extractorze jak tylko zostanie ukończony i nie martw się o zbieranie kryształów. Najlepszym miejscem na umieszczenie pierwszych instalacji obronnych jest zachodnia część płaskowyżu. Umieść tam sunken i spore colonies oraz wszelkie inne, które według ciebie mogą pomóc w pilnowaniu dwóch dróg lądowych po zachodniej stronie twojej bazy. Przez większą część misji, ataki na twoją bazę będą właśnie lądowe i komputer będzie je prowadził tymi drogami. Masz dużo kryształów do wydania więc nie oszczędzaj na obronie bazy. Pierwszym celem dla twoich oddziałów powinien być niebieski posterunek na północy. Pilnuje on zasobów, a ty potrzebujesz gazu tak szybko, jak to tylko możliwe. Posterunek jest broniony jedynie przez bunkry i wieżyczki rakietowe więc możesz użyć samych zerglingów (do budowy których nie potrzeba gazu) aby je zniszczyć. Jak tylko tego dokonasz, wyślij tu kilka drone'ów i zacznij budowanie nowej bazy. Na początku będzie ona mało odporna na ataki, ale możesz umieścić kilka sunken colonies na północ od rampy prowadzącej do głównej bazy. Będą one chronić zarówno główną bazę jak i południowe wejście do nowego posterunku. Teraz gdy masz już pięć hatcheries i dostawy gazu, możesz zacząć budować swoje siły powietrzne. Jeśli zaczniesz się nudzić albo zabraknie ci gazu, wyślij kilka zerglingów do bazy niebieskich na zachodnie. Jeśli nie mają oni w pobliżu żadnych tanków, zerglingi powinny posiać sporo zamieszanie. Wyślij tam także kilku zarażonych Terran jeśli nie masz innego pomysłu na ich wykorzystanie.

Gdy wyprodukujesz tuzin guardianów i mutalisków, nadejdzie czas na zasianie strachu w sercach obrońców trzech baz przeciwnika. Wcześniej widziałeś już fragmenty niebieskiej bazy, a jest tu jeszcze baza pomarańczowych Zergów w północno zachodnim rogu mapy, a także biała baza Terran w południowo zachodnim narożniku. Pomarańczowi umieścili kilka struktur obronnych wkoło dwóch baz Terran, co samo w sobie jest ciekawym widokiem. Mówiąc najprościej wszystko co musisz zrobić to poruszać się powoli ze wschodu na zachód i niszczyć wszystko co napotkasz po drodze. Będzie to dość proste w wypadku niebieskich, ale gdy zbliżysz się do pomarańczowych i białych, zaczniesz spotykać battlecruisery i scourge więc będziesz musiał wspomóc swoje siły powietrzne wojskami naziemnymi. Mniej więcej w dwóch trzecich drogi powinieneś stworzyć kolejną bazę - nie dla zasobów bo tych nie ma w okolicy, ale jako miejsce zbiórki. Użyj Nydus Canal aby szybko przetransportować wojsko z twojej głównej bazy do tej nowej. Stwórz kilka hydralisków i ultralisków, a następne zaatakuj bazę pomarańczowych zarówno siłami powietrznymi jak i nowo stworzonymi naziemnymi. Uzupełnij swoje siły w miarę potrzeby i skieruj się w stronę bazy białych. Upewnij się, że masz w swojej grupie uderzeniowej kilka overlordów bo będziesz musiał stawić czoła wrath'om i spider mine'om. Przyda ci się też





kilka dodatkowych mutalisków w razie gdyby biali rzucili do walki większą ilość battlecruiserów i wraithów. Po zniszczeniu wszystkich budowli wroga, misja jest zakończona.

Misja 5

Teraz Kerrigan przygotowuje atak na główną bazę UED na Char, ale najpierw chce, żebyś wykonał małe zadanko. Będzie nim zabicie byłych sojuszników - generała Duke'a i Fenixa oraz zniszczenie ich baz.

Początkowe jednostki

12 x zergling, 7 x hydralisk, 3 x lurker, 5 x overlord, 6 x drone

Strategia

Przez sześć minut masz właściwie wolną rękę w działaniu przeciwko wrogim bazom więc wykorzystaj ten czas mądrze. Jednostki wroga będą cię atakowały dopiero wtedy, gdy zaatakujesz je pierwszy lub uszkodzisz jakiś budynek. Stwierdziłem, że Protossi są trudniejszym przeciwnikiem, więc to na niebieskiej bazie skoncentrowały się moje ataki. Od razu wyślij zerglingi i hydraliski na wschód, aby zaatakowały Protossów. Jako cel wybierz gatewaya najbliższego twojej bazie. Gdy twoje jednostki będą zdążać do celu, wyślij lurkerów na zachód w celu ataku na czerwoną bazę Terran. Będą mieli ułatwione zadanie w walce z bunkrami bo ich obsługa nie będzie mogła odpowiedzieć pełną siłą. Następnie niech drone'y zaczną pracę - jeden buduje extractor, dwa creep colonies. Pozwoli ci to na rozbudowanie twojej bazy na zachód i południe. Reszta niech zajmie się zbiera-

niem kryształów. W czasie gdy twoje jednostki atakują bazy wroga, nie zapomnij o rozbudowywaniu własnej bazy. Gdy tylko minie sześć minut, czerwoni i niebiescy zaczną nieustające ataki na ciebie więc lepiej bądź gotowy. Sunken colonies mogą nie wystarczyć gdyż czerwoni będą wysyłać tanki mogące przełączyć się w tryb siege. Upewnij się, że masz pod ręką trochę zerglingów i hydralisków. Jeśli stworzyłeś wcześniej jakieś jednostki defensywne i wysłałeś je na pomoc lurkerom przy niszczeniu czerwonej bazy, nie zapomnij ich wycofać do bazy. Postaraj się też o osiem lub więcej drone'ów zbierających kryształy oraz cztery zbierające gaz. Jeśli zaczniesz się gubić w tym, co dzieje się na ekranie, zwolnij nieco przebieg gry.

Atakując niebieską bazę powinieneś obrać sobie jeden nadrzędny cel - zniszczenie dwóch nexusów, a także zlikwidowanie wszystkich probe'ów. Jeśli uda ci się to zrobić, zadasz Protossom naprawdę mocny cios i przestaną być oni stroną liczącą się w tej misji. Pierwszy nexus znajduje się w środku bazy niebieskich i jest dość słabo chroniony. Dlatego dość łatwo będzie zniszczyć jego i probe'y w pobliżu. Drugi nexus jest już trochę większym wyzwaniem gdyż znajduje się w południowej części bazy i jest broniony przez carrier, archony i zealoty. Na szczęście przeciwnik nie będzie zbyt aktywnie reagował na twój atak więc możesz go wyciągać pojedynczo z bezpiecznej okolicy i wykańczać. Najtrudniejszym zadaniem będzie także kontrolowanie twoich wojsk, żeby nie zaczęły walki gdy jeszcze tego nie chcesz. Gdy z zniszczysz nexus'y i probe'y, możesz z niebieskimi zrobić co tylko zechcesz - w skrócie, znieść ich z powierzchni ziemi. Używając lurkerów ze wsparciem innych jednostek zniszcz command center w północnej części bazy czerwonych. Następnie zauważysz, że w jej środku znajduje się kolejny command center który również możesz zniszczyć, jednak na razie twoje priorytety to rozbudowa własnej bazy i wyeliminowanie niebieskich. Także na razie musisz się zadowolić nawet najmniejszymi zniszczeniami w bazie czerwonych - jeszcze przyjdzie na to czas. Gdy minie sześć pierwszych minut misji, stanie się ona najzwyklejszą misją i będziesz mógł zaatakować pozostałe siły czerwonych i niebieskich w dowolny sposób. Niebiescy nie będą przeprowadzać żadnych poważniejszych ataków ze względu na brak posiłków, więc większość ataków wroga będzie nadchodzić z zachodu. Dlatego jeśli stwierdzisz, że czas rozbudować swoją bazę, najlepiej robić to w kierunku południowym. Jeśli obejmiesz swoim zasięgiem obydwa południowe pola z zasobami na raz, struktury przy polu najbardziej wysuniętym na południe będą chronić to leżące na północy. Tak więc tylko jedno pole będzie musiało być solidnie bronione - właśnie to najbardziej wysunięte na południe. Generałowie Duke i Fenix znajdują się mniej więcej w środku swoich baz. Żaden z nich się nie ruszy, żeby cię zaatakować więc będziesz musiał sam do nich przyjść i przedrzeć się przez ochronę. Duke będzie prawdopodobnie chroniony przez parę battlecruiserów i walka z nim będzie łatwiejsza, jeśli uda ci się zniszczyć je bez prowokowania go do odpowiedzi. Fenix jest bardzo łatwy do zabicia bo mogą go atakować guardiany. Gdy zabijesz tych dwóch i zniszczysz ich bazy, misja zostanie zakończona.

Misja 6

Zamiast siedzieć i nic nie robić, UED rozpoczęło atak przeciwko Kerrigan - używając Zergów kontrolowanych przez porwany przez nich Overmind. Twoimi zadaniem jest zniszczenie tych Zergów zanim zdążą narozrabiać.

Początkowe jednostki

18 x zregling, 10 x hydralisk, 10 x overlord

Strategia

Bardzo szybko stracisz cztery bazy i niestety nic na to nie możesz poradzić. Siły brązowych i pomarańczowych po prostu zgniotą niewielką obronę owych bazy. Najlepszą rzeczą którą możesz zrobić jest wycofanie overlord'ów w bezpieczne miejsce - do bazy na wyspie w centrum mapy. Brązowi i pomarańczowi zostawią tą bazę w spokoju na pewien czas ale gdy zaatakują, zrobią to z pomocą mutalisków i guardianów, także zbuduj szybko mocną obronę przeciwlotniczą. Niedługo po rozpoczęciu misji odkryjesz, że na mapie znajduje się też biała baza Terran. Znajduje się w niej 30 scientistów którzy zajmują się kontrolowaniem atakujących cię Zergów. Twoja misja to zabicie owych naukowców. Najsilniejszym przeciwnikiem w tej misji będą brązowi i pomarańczowi - biali to pestka i nawet nie zaatakują twojej bazy. Jeśli spróbujesz zaatakować scientistów bezpośrednio, brązowi i pomarańczowi pomogą w obronie i jednocześnie zaatakują twoją bazę. Dobrym pomysłem jest osłabienie trochę przeciwników zanim zdecydujesz się na atak na białych. Najprostszym sposobem na realizację tego konceptu jest odzyskanie baz które straciłeś na początku misji, a które to brązowi i pomarańczowi przerobili na swoje. Niszczenie tych baz nie będzie zbyt trudne... są lekko chronione więc oddział guardianów i mutalisków powinien dać sobie radę. Nie zapomnij wynaleźć 'ventral sacs' dla overlordów abyś mógł błyskawicznie dostarczyć do odzyskanej bazy drone'y. Gdy już zniszczysz cztery wrogie bazy po twojej stronie mapy, umieść dwie nowe bazy przy polach z zasobami leżącymi na północ i na południe od twojej bazy na wyspie. Systemy obronne tych nowych baz, a także tej na wyspie powinny uniemożliwić przeciwnikowi dotarcie do wschodniej krawędzi mapy. Także jeśli okaże się, że musisz wykorzystać kolejne dwa pola z zasobami, bazy które tam zbudujesz nie będą potrzebowały ochrony. W tym momencie misja jest praktycznie skończona - biali nie są zagrożeniem, a brązowi i pomarańczowi zostali odcięci od zasobów. Tak więc możesz zakończyć sprawę w sposób jaki ci się podoba. W bazie białych znajduje się kilku czerwonych Zergów, ale nie wiadomo do końca skąd się tam wzięli. Nie ma sposobu, aby przejąć nad nimi kontrolę, a ożyją (jako twoi przeciwnicy) dopiero wtedy, gdy wykończysz wszystkich scientistów.







Misja 7

Aby pokonać Overmind, Kerrigan potrzebuje pomocy Protossów. Aby ją uzyskać, musi porwać ich królową Raszagal. Twoim zadaniem jest dywersja - wysadzenie miasta Talematros co ma za zadanie odwrócić uwagę od poczynań Kerrigan.

Początkowe jednostki

8 x zergling, 4 x hydralisk, 2 x overlord, 4 x drone i Duran

Strategia

W tej misji będziesz stawiał czoła dwóm frakcjom Protossów. Niebieskim których baza (Talematros) znajduje się w środku mapy i która jest dla ciebie niedostępna (chyba, że z pomocą queen). I brązowi posiadający kilka posterunków pilnujących znaczników do których musisz doprowadzić Durana, żeby mógł zniszczyć power pylony niebieskiej bazy. Kluczem do wygranej jest nie robienie zbyt wielu rzeczy i skończenie misji jak najszybciej się da. Jeśli zajmie ci to zbyt wiele czasu, niebiescy zaczną prawdopodobnie atakować twoją bazę używając carrier triplets ze wsparciem scoutów i arbiterów - co może być dość trudne do odparcia bez własnych sił powietrznych. Jeśli zdarzy się taki atak pamiętaj, że Duran może użyć lockdown aby 'zamrozić' dwa z trzech carrier'ów. Twoja baza znajduje się w południowo wschodnim rogu mapy w pobliżu trzech płaskowyży. Twa z nich kryją pola z zasobami,a trzeci będzie używany przez przeciwnika do desantu powietrznego. Tak więc musisz kontrolować wszystkie trzy... Najlepiej ustawić swoją obronę tak, aby tworzyła ona ćwierć koła wzdłuż krawędzi płaskowyżu. Na górze buduj spore colonies, a na poziomie gleby sunken colonies. Z takim podejściem wszystko co ma być chronione, będzie chronione i właściwie będziesz miał spokój. Innym środkiem obronnym który możesz zastosować są kakaru critters. Użyj queen aby zarazić kakaru dzięki czemu zyskasz widok na dużą część mapy, co z kolei pozwoli na szybkie zorientowanie się w ruchach przeciwnika. Posterunki brązowych mające ochraniać znaczniki nie są zbyt dobrze bronione. Ten w północno wschodnim rogu jest broniony przez cztery reavery, ale Duran może zamrozić dwa z nich, a z pozostałymi poradzą sobie ultraliski. Główna baza brązowych może być trudna do zniszczenia bo w jej okolicy włóczy się kilku dark archonów, ale brązowi często będą ich wysyłać do asystowania swoim wojskom w innych miejscach - dokładniej na płaskowyż gdzie znajduje się najbardziej wysunięty na południe znacznik. Jeśli zaplanujesz atak na ten znacznik ostrożnie, będziesz mógł wysłać swoje siły za archonami gdy będą oni zdążać na płaskowyż i w odpowiednim momencie zaatakować ich z dwóch stron. Najlepiej bronionym znacznikiem jest ten na północny zachód od bazy niebieskich. Ale nie musisz niszczyć bazy która go broni. Ukryj Durana (cloak) i wyślij go do znacznika w czasie pozorowanego ataku. Będzie musiał przetrwać tylko cztery sekundy zanim niebieska baza eksploduje, co zakończy misję.

Misja 8

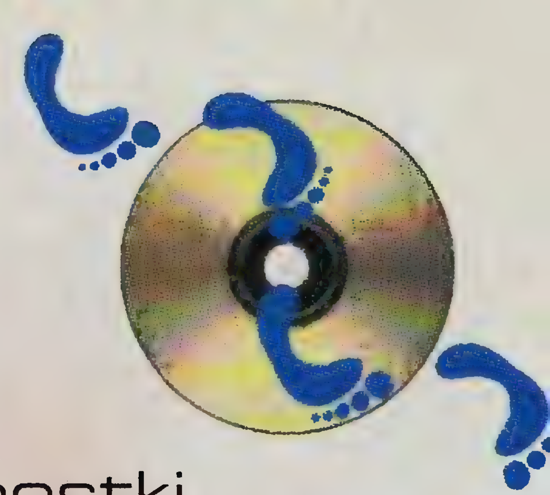
Kierrigan chce, aby kontrolowany przez UED Overmind został zlikwidowany. I to jest twoje zadanie...

Początkowe jednostki

4 x zergling, 3 x hydralisk, 3 x mutalisk, 2 x devourer, 4 x overlord, 4 x drone

Strategia

To jedna z misji przez które trzeba się po prostu przedrzeć. Przeciwników będziesz miał dwóch - białych Zergów i pomarańczowych Terran. Obaj zaczynają z zapasem 75000 kryształów i gazu oraz oczywiście z w pełni rozwiniętymi bazami. Będą atakować cię często i w dużej ilości więc zawsze musisz mieć w bazie odpowiednią ilość obrońców... I nie zapominaj o tym, gdy organizujesz jakiś atak. Zaczynasz misję w południowo zachodnim rogu mapy. Do twojej bazy prowadzą trzy drogi lądowe, a swoją obronę powinieneś skoncentrować na wschodnim i południowym wejściu. Pierwszym celem będzie baza białych leżąca na północy. Jeśli zaatakujesz ją zaraz po stworzeniu tuzina guardianów, nie powinieneś mieć problemu z jej zniszczeniem dzięki czemu unikniesz wielu ataków na północną drogę. Wtedy wystarczy, że postawisz tam sunken colony i dwóch dark templarów których dostałeś na początku - taka obrona w zupełności wystarczy. Na wschód od twojej bazy leży z kolei baza pomarańczowych która jest tak samo łatwa do pokonania jak pierwsza baza białych. Wystarczy atak oddziałem guardianów ze wsparciem powietrznym mutalisków i devourerów. Jak najszybciej po zniszczeniu bazy pomarańczowych udaj się na północ i załóż bazę w miejscu gdzie stała baza białych. Po wschodniej stronie bazy ustaw trzy sunken colonies przed trzema spore colonies. Nie będą one w stanie samodzielnie poradzić sobie z przeciwnikiem, ale wspomogą twoje siły i



ułatwią odparcie wroga zanim coś istotnego zostanie zniszczone. Mając zbudowane systemy obronne w pierwszej i w nowo powstałej bazie, możesz spokojnie zacząć budować kolejną koło pola z zasobami po zachodniej strony mapy - ta baza nie potrzebuje obrony. Na wszelki wypadek postaw tam jednak jedną lub dwie spore colonies aby zabezpieczyć bazę przed zabłąkanym mutaliskiem czy guardianem.
Od tego momentu do końca prowadzą zasadniczo dwie drogi. Możesz spróbować zniszczyć siły białych i pomarańczowych idąc dużymi siłami w stronę Overmind. Drugi sposób to szybki atak na sam cel misji. Pierwszy sposób jest prosty, będziesz tylko musiał pokonać całkiem sporą ilość przeciwników. Jeśli się na to zdecydujesz, zbuduj swoją bazę na miejscu gdzie stała baza pomarańczowych. Będzie ona punktem wypadowym do dalszych ataków i to tu będą się zbierać twoje jednostki w razie porażki. Ponadto pozwoli ci zebrać więcej zasobów. Druga opcja jest trudniejsza do wykonania, ale udany szybki atak na Overmind skróci czas misji co najmniej o połowę. Wzdłuż południowej krawędzi mapy nie ma żadnych jednostek i struktur przeciwnika dlatego możesz skierować tędy swoje siły. Potem odbijesz na północ prosto w kierunku celu napotykając po drodze kilku obrońców. Korzystając z odpowiednich jednostek lądowych i powietrznych powinno udać ci się zrobić zamieszanie, które wykorzysta dark templar i zniszczy overminda. Uważaj na kilka lurkerów, które przeciwnik ukrył obok overminda - miej lepiej w pobliżu kilka guardianów które pomogą w walce dark templar'owi. Śmiertelny cios może zadać overmindowi tylko dark templar, ale jeśli chcesz przyspieszyć całą operację, rzuć tu trochę swoich jednostek które pomogą w zmniejszeniu ilości punktów życia celu.

Misja 9

Zeratul porwał Raszagal do bazy Protossów na planecie Char. Twoim zadaniem będzie zniszczenie tej bazy nim Protoss ucieknie.

Początkowe jednostki

8 x zergling, 5 x hydralisk, 2 x guardian, 2 x lurker, 8 x overlord, 8 x drone.

Strategia

To stosunkowo prosta misja. Zaczynasz z całkiem sporą ilością jednostek, a twoja baza jest prawie skończona. Na terenie misji znajdują się trzy bazy - dwie białe Terran w południowo wschodnim i południowo zachodnim rogi mapy; oraz jedna niebieska Protossów na wschodzie. Twoimi pierwszymi celami powinny być bazy Terran jako, że przydadzą zasoby których pilnują. Pierwszym zadaniem będzie skierowanie drone'ów do pracy. Połowa zajmie się wydobywaniem gazu, a połowa zbieraniem kryształów, ty w tym czasie zbudujesz ich więcej. Po zachodniej stronie bazy znajduje się ścieżka z której biali będą dość często korzystać. Ustaw tam dwa guardiany, które zajmą się likwidacją kilku vultureów i firebatów, a ty w tym czasie zbudujesz swoje siły uderzeniowe. Gdy będziesz miał już cztery guardiany (co najmniej cztery) poprowadź je drogą którą przychodzą oddziały białych - na zachód i w kierunku północno zachodniej bazy. Broni jej tank i bunkier więc dobrze będzie wysłać tam przed siłami lądowymi jakieś oddziały powietrzne - unikniesz dzięki temu strat. Gdy już dostaniesz się do bazy szybko zniszcz bunkry, wieżyczki rakietowe i struktury produkujące jednostki - resztę zostaw na później. W pobliżu powinno czekać kilka drone'ów aby gdy sytuacja się uspokoi, weszły do byłej bazy białych i zmutowały się w extractor i hatchery. Teraz uzupełnij swój oddział szturmowy o kolejne guardiany i inne jednostki lądowe jeśli ich potrzebujesz. Biali nie budują żadnych jednostek powietrznych więc na razie nie musisz się martwić o mutaliski czy devourery. Powtórz strategię jaką zastosowałeś wobec pierwszej bazy na kolejnej (znów białych) i zbuduj na jej miejscu własną bazę. Mając trzy bazy, powinieneś dość szybko dostawać kryształy i gaz. Stwórz więcej guardianów tak, żebyś miał ich co najmniej dziesięć. Stwórz też kilka mutalisków i devourerów - najlepiej tych drugich jeśli masz czas. Niebiescy będą mieli carriera z eskortą scoutów i corsairów więc będziesz potrzebował zarówno dobrego uzbrojenią powietrze-powietrze jak i ziemia-powietrze. Chwilowo stwórz



więcej zerglingów, hydralisków i ultralisków. Przed atakiem na niebieskich weź pod uwagę, że Protossi będą mieli dark templarów więc powinieneś mieć overlordy pod ręką. Jeśli ich nie upgradeowałeś, przejście z twojej bazy do bazy niebieskich zajmie dużo czasu, więc wyślij ich w drogę wcześniej. Południowo wschodni róg mapy jest dobrym miejscem do zbiórki oddziałów, które będą atakować bazę. Po drodze znajdziesz bunkier i tanka więc wyślij przodem guardiany. Będziesz potrzebował około pięciu minut na zniszczenie niebieskiej bazy albo i mniej jeśli będziesz przysyłał posiłki w trakcie walki. Pomimo tego, że rozkaz to zniszczenie bazy w ciągu trzydziestu minut, ty będziesz musiał zrobić to o pięć minut szybciej, aby zagrać w misję bonusową. Oznacza to, że atak na niebieskich będziesz musiał zacząć, gdy do końca czasu będzie najwyżej dziesięć minut. Niech jednostki powietrzne zaczną atak a lądowe pomogą w szybkim zniszczeniu budynków. Zauważ, że misja bonusowa nie pojawia się na ekranie wyboru misji, więc zaraz po jej rozpoczęciu nagraj stan gdy, żebyś mógł do niej wrócić.

Misja bonusowa

Zeratul odkrył nieoznaczony księżyc na którym wykryto ślady Protossów. Twoim zadaniem jest odkrycie o co w tym chodzi.

Początkowe jednostki

Żadne, ale szybko otrzymasz 2 x dragoon, 4 x dark archon i Zeratula

Strategia

Na wschód od twojej pozycji startowej spotkasz trzech marines i dwa tanki. Użyj Zeratula do zabicia marines. Terranie wyślą wtedy science vessela aby przeszukał obszar - wtedy ty - z pomocą dark archonów przejmiesz kontrolę nad nim i nad dwoma tankami. Teraz całe zadanie polega na dojściu do południowo wschodniego rogu mapy zabijając lub przejmując pod kontrolę napotkanych przeciwników. Trzeba też umieścić Zeratula na każdym ze spotkanych znaczników. Po drodze odkryjesz, że ktoś robi tu jakieś złe eksperymenty no i w końcu kto je przeprowadza. Misja kończy się, gdy Zeratul wejdzie na ostatni znacznik.

Misja 10

To jest to - ostateczna konfrontacja. Trzej wrogowie Kerrigan (Mengsk, DuGalle i Artanis) otoczyli jej pozycje, a twoim zadaniem jest zniszczenie ich zanim oni zniszczą ciebie.



Początkowe jednostki

6 x zergling, 4 x hydralisk, 3 x overlord, 5 x drone

Strategia

W trakcie tej misji często będzie ci brakować gazu więc od razu cztery drone'y skieruj do jego wydobycia, a jednego do zbierania kryształów. Buduj kolejne i każ im zbierać zasoby - gdy już odpowiednio dużo drone'ów będzie pracowało i będziesz miał sporo kryształów - możesz zacząć myśleć o obronie. Kryształów raczej ci nie zabraknie więc nie bądź sknerą i buduj struktury obronne w każdym miejscu bazy. Do twojej bazy prowadzą trzy drogi lądowej, a południowa i zachodnia są najłatwiejsze do obrony. Dodaj po prostu kilka sunken colonies do każdego z wejść oraz wspomóż go kilkoma zerglingami, hydraliskami oraz ewentualnie lurkerami. Droga północna jest najtrudniejsza do obrony, gdyż jest tam miejsce tylko dla jednego rodzaju obrony (albo przeciwlotnicza albo naziemna). Umieść spore colonies bliżej rampy, a sunken colonies kawałek dalej, ale w zasięgu. Gdy wynajdziesz lurkerów umieść kilku przed samym północnym wejściem do bazy. Także gdy drone'y skończą wydobywać kryształy w bazie, możesz na ich miejscu zbudować sunken colonies co będzie wystarczające do obrony północnej drogi. Jako obronę przeciwlotniczą umieść spore colonies na obwodzie twojej bazy, a także kilka wewnątrz w razie jakiegoś zabłąkanego corsaira. Gdy zaczynasz rozgrywkę, masz dwie spore colonies w zachodnim rogu bazy. Nie można ich zastąpić innym budynkiem chociaż stoją tam bez sensu bo lepiej jest postawić całą ścianę kolonii niż ustawiać je pojedynczo. Dlatego zignoruj je, a nowe kolonie buduj w rzędach po trzy - jedna obok drugiej.
Na mapie znajdują się trzy duże bazy wroga które musisz zniszczyć. Czerwona (Mengsk) na zachodzie, biała (DuGalle) na północy i niebieska (Artanis) na południu. Czerwoni preferują używanie czołgów i nuke'ów i używają tylko wraithów jako wsparcia powietrznego. Sprawia to, że czerwoni są wrażliwi na ataki z powietrza i są na początek najlepszym celem gdyż guardiany, mutaliski oraz devourery mogą zadać im sporo zniszczeń. Biali preferują ataki za pomocą goliathów więc ich baza nie jest najlepszym celem dla ataków powietrznych chyba, że chcesz i możesz walczyć ze zgrają battlecruiserów, wraithów i valkyrie. Niebiescy za to lubią zróżnicowanie także z ich strony musisz przygotować się na wszelkie rodzaje ataków jakie wymyślili Protossi. Baza niebieskich jest najłatwiejsza do zniszczenia gdyż jest najmniej rozbudowana (biali mają na przykład co najmniej sześć starportów). Jeśli dorwiesz niebieskich zanim wynajdą czary dla high templarów i dark archonów, powinieneś łatwo ich zlikwidować. Najlepszym sposobem na siły przeciwnika jest ich kompletne zniszczenie - jednego po drugim. Jedyny problem z obroną swojej bazy będziesz miał, gdy dwóm lub trzem przeciwnikom jednocześnie zachce się ataku, tak więc zmniejszenie ilości stron może ułatwić zadanie. W sumie nie musisz niszczyć wszystkich struktur i jednostek danego koloru aby wyeliminować przeciwnika - nie musisz niszczyć żadnych jednostek (oprócz obrony własnej) i wiele rodzajów budynków (jak supply depoty, bunkry itp.) możesz zignorować. Musisz jedynie zniszczyć te, odpowiedzialne za produkcję jednostek i na tym się koncentruj. Gdy wróg zostanie wyeliminowany, mogą pozostać po nim jakieś jednostki. Zaraź je dzięki czemu będziesz miał lepszy wgląd na mapę. Na mapie znajduje się sporo pól z zasobami i będziesz musiał użyć co najmniej trzech z nich aby zakończyć misję. Twoja baza na początku posiada tyle kryształów, że przez pewien czas możesz się nimi nie martwić, a jedynie musisz szukać gazu. Jeśli nie zlikwidujesz jeszcze żadnego przeciwnika, a musisz rozciągnąć bazę w stronę pola z zasobami, kieruj się na południe od twojej bazy. W przeciwieństwie do pól na północy, te będą w połowie drogi między obroną nową, a starej bazy. Tak więc droney będą w miarę bezpieczne. Gdy wykończysz któregoś z przeciwników, od razu stawiaj bazę i zabieraj się za zasoby które zostawił przeciwnik. Będą one zapewne położone daleko od sił reszty przeciwników więc będą bezpieczne.

Steven W. Carter
opr. Lethal

producent: Groiler Interactive
platforma: PC/PSX

V2000

Oto prawdziwe wyzwanie dla prawdziwych maniaków strzelanin. Dysponujesz potężnym statkiem, mnóstwem broni; przed tobą liczne światy do odwiedzenia i co więcej - ocalenia, i nagrody, jakie czekają na ciebie w miarę dokonywania postępów. I tylko te komiczne potwory... Ale cóż, nie wymagajmy zbyt wiele. Przedstawienie czas zacząć!

Zamiast wstępu, kilka podpowiedzi użytecznych w trakcie całej rozgrywki:

- Zawsze czytaj odprawę przed misją. Daje wiele wskazówek.
- Korzystaj z dużej mapy. Daje ci dokładne rozeznanie po planszy.
- Kiedy zniszczysz wylęgarnię, masz czas, by rozejrzeć się i odnaleźć sekrety tej planszy.
- Fakt znalezienia się w pobliżu ukrytych przedmiotów, nagród i wyjścia sygnalizowany jest dźwiękiem. Korzystaj z tego, gdyż zdarza się, że często prędzej usłyszysz zew któregoś z nich, niż zdołasz go zobaczyć.
- Kiedy pierwszy raz skorzystasz z sekretnego przejścia, zostaje ono naniesione na mapie jako normalne wyjście.
- Nie wahaj się wracać do ukończonego wcześniej etapu i brać stamtąd broń, zwłaszcza że bardzo często istnieją skróty między etapami.
- Rozwiązania siłowe powodujące max zniszczenia są bardzo IMPonujące, ale niosą ze sobą zbyt dużo zniszczeń. Lepiej jednak kończyć etap posługując się rozumem...
- Zawsze staraj się mieć w ładowni kilku naukowców. Nie dość, że jest to dla nich najlepsze schronienie, jakie możesz im oferować, to w dodatku naprawiają twój statek!
- Przenoś jak najwięcej przedmiotów między etapami. Nigdy nie wiesz, czego możesz się spodziewać po kolejnym etapie. Na starcie etapu zrzuć najmniej potrzebne do bazy. Nie dość, że będziesz wiedział, gdzie są, to ponadto będziesz gotowy na każdą niespodziankę.



- Zawsze staraj się kompletować nagrody. Każde 5 nagród to jedno życie, a biorąc pod uwagę, że w każdym etapie możesz znaleźć dwie nagrody...
- Gdy wskoczysz do wody, twój Water Cannon powoli się uzupełnia.
- Następny podwodny tips: Zeskocz pod wodę i strzelaj do potworów znajdujących się nad powierzchnią. I mimo że wiele broni pod wodą traci swoją moc, to zrekompensujesz to, znajdując lub zdobywając pod wodą obcą broń. Czasami tips nie jest możliwy do wprowadzenia w życie z prostego powodu: braku wody, ale jeżeli pojawia się taka możliwość, a wrogów jest multum, radzę z tego skorzystać.
- Niektórzy wrogowie mogą zapluć ci statek zielonym kwasem. Mimo że nie zadaje on zbyt dużo obrażeń, to jednak przylepiony do statku niszczy go wraz z upływem czasu. Na szczęście możesz go zmyć wodą (pod wodą :)).
- Różowy kwas: adekwatnie do poprzedniego.
- Używaj rakiet na wszystkich lichopodobnych kreaturach. Nie dość, że efektownie wybuchają, to jeszcze od razu większość ich dziatek również idzie z dymem.
- Możesz zwrócić uwagę obcego, zrzucając obok niego jakąś broń zrzutową. Niestety, stracisz ją, lecz obcy będzie brany praktycznie w dwa ognie.
- W Colorado World jest więcej ludzi, niż schronisk w postaci fabryk. Szkoda ich tracić, więc staraj się ich wywozić w góry. Niewielu wrogów potrafi wspinać się po górach - ludzie są tam relatywnie bezpieczni.
- Stawiaj Portable Laser albo Proximity Mines w pobliżu Wylęgarni. Mało który potwór przedrze się przez takie "zabezpieczenie".
- Na wszelki wypadek zawsze zostawiaj trochę miejsca w ładowniach. Nigdy nie wiadomo kiedy i w jakich okolicznościach przyjdzie ci je zająć.

Ad: Ludzie, którzy mają być zjedzeni: Kiedy potwory już będą wywozić twojego człowieka, możesz zdecydować się na rozpaczliwy atak. Wybierz jakąś słabą broń i najedź na potwora (uważaj jednak na człowieka!). W większości przypadków potwór wypuszcza jeńca i zaczyna walkę. Dokończ go wówczas, a kolesia zaproś na statek.
- Rakiety i miny - ich efekt zawsze obejmuje duży obszar. Staraj się w chwili wybuchu znajdować odrobinę dalej...
- Nigdy nie lataj jak szaleniec. Latanie po planszy na maksymalnej prędkości naraża cię na większe obrażenia, niż na średniej.
- Nim użyjesz jakieś mocnej broni, pomyśl. To, że znalazłeś jakiegoś super guna, nie znaczy wcale, że powinieneś niszczyć nim np. żuki.
- Ciężarek powoduje, że możesz pływać pod wodą. Wszystko co posiada odpowiednią wagę w odpowiedniej ilości może być użyte zamiast ciężarka, jednak nie da się ukryć - ciężarek jest najcięższy.
- Niektóre potwory po zabiciu pozostawiają po sobie power-upy, dla przykładu Smoki i Kray fish. Dla ludzi, którzy lubią zniszczyć wszystko na planszy: na niektórych levelach możesz spotkać małe, różowe rybki. Charakteryzują się tym, że są grubsze i wolniejsze od innych. W nich również możesz znaleźć power-upa.
- Paliwo się spala tylko podczas lotu, więc kiedy znajdzie się już na wykończeniu, przełącz się na poduszkowiec, by nie stracić reszty.
- Dysponując Turbo Thrustersami, możesz wziąć ze sobą więcej przedmiotów.
- Water Cannon jest wspaniały na potwory wulkaniczne. Nie dość, że schładza je jak Winterfresh, to jeszcze towarzyszy temu wspaniały wybuch.
- Jest możliwość wzniesienia się wyżej niż samolot, lecąc poduszkowcem! Aby wznieść się ponad chmury, należy rozpędzić poduszkowiec do maksymalnej prędkości i, wybijając się ze skały lub rampy, zmienić tryb na lot.
- Nagrody nie tylko dodają (po zebraniu pięciu) życie: pojedynczo uzupełniają paliwo i naprawiają twój pojazd.
- Zainfekowane wieże opłaca się zdezynfekować: to naprawdę przydatny sojusznik.
- Używając wody lub Megablasta, możesz spowodować erupcję wulkanu.
- Dla maniaków starego Wirusa. Jeżeli dane kontrole ustawisz na: Analogue=Full ; Leveling=Off ; Sensivity=Max; to możesz latać jak w pierwszej części! :)

Tyle głównych podpowiedzi, czas zająć się poznaniem światów:

Nazwa świata: Peasant World
Sposób wejścia: Droga między światami; Nowa Gra; Cistern World
Cel misji: Ocalenie tego świata, poprzez zabicie wszystkich kreatur i uratowanie dwóch ludzi.
Najlepszy sposób: Wpierw weź na swój pokład dwóch tubylców z wioski i wyślij ich do fabryki. Tam uzbrój się w Rapid Fire Chaingun i Targeter Device (lokacja 5,6). Teraz zabij wszystkie pająki oraz spacyfikuj wszystkie mrówki w pobliżu wylęgarni. Rozwal wylęgarnię i wleć do jej środka. Weź Weight i zakończ ten świat.
Fabryki: Chaingun Factory
Sposób wyjścia: Główne wyjście, czyli przez wylęgarnię (lokacja 6,4); ukryte wyjście przez wodę do Cistern World (musisz mieć ze sobą Weight, lokacja 5,1).
Przedmioty: Nagroda od razu po starcie; Weight (zwiększający wagę statku i pozwalający mu pływać pod wodą; lokacja 3,7); Flary pod wodą - na północ od bazy (lokacja 3,6); Duży kamień obok ukrytego wyjścia - może być zestrzelony (lokacja 6,4); Targeter Device (Lokacja 5,6).
Najlepszy czas: brak

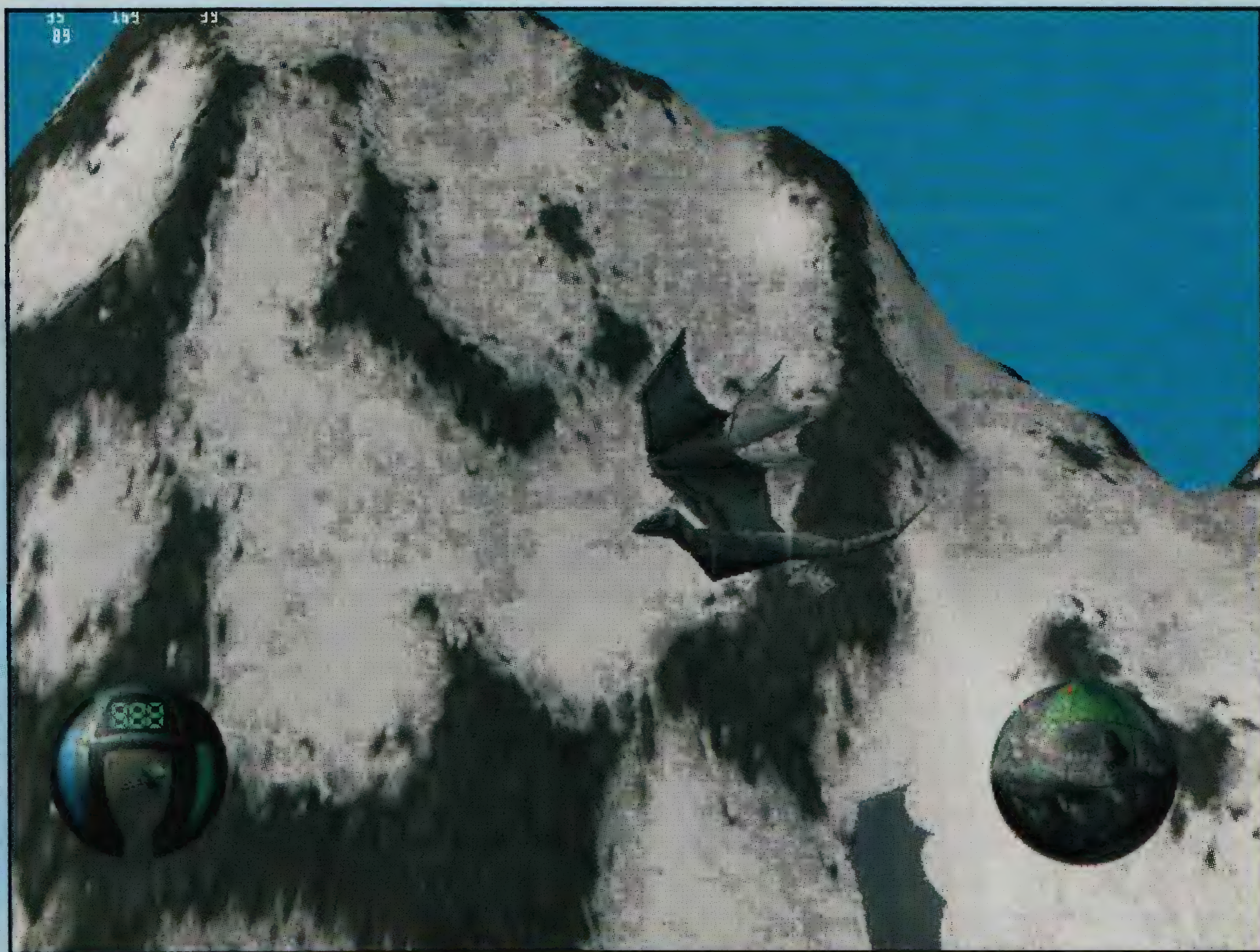
Nazwa świata: Medieval World
Sposób wejścia: Droga między światami; Peasant World; Cistern World
Cel misji: Zniszczenie potworów wywożących stąd ludzi. Uwolnij trzech ludzi i przewież ich do fabryki (jeżeli zginą - misja nieukończona). Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 4:31.
Najlepszy sposób: Jeżeli wziąłeś Weight, wskocz do wody na wschód od bazy i podnieś trzy Cargo Bay (lokacja 1,4). Następnie poleć w kierunku wioski i zniszcz wszystkie potwory będące w pobliżu drogi. Zniszcz wylęgarnię, zaraz po tym powróć do wioski, by uratować ludzi. Kiedy Red Laser będzie już gotowy, opuść ten świat przez wylęgarnię.
Fabryki: Red Laser Gun Factory
Sposób wyjścia: Główne wyjście do Castle World (lokacja 7,5); ukryte wyjście przy ujściu rzeki na północnym wschodzie prowadzi do Cistern World (lokacja 2,2).
Przedmioty: Nagroda za skończenie etapu w określonym czasie; Weight (lokacja 3,6); Shields - obok ukrytego wyjścia (lokacja 2,3); druga nagroda w kościele (lokacja 4,5); Trzy Cargo Hold na wschód od bazy (lokacja 1,4).
Najlepszy czas: 0:31

Nazwa świata: Castle World
Sposób wejścia: Droga między światami; Medieval



World; Cistern World
Cel misji: Zauważ, że jest tu ośmiu ludzi. Wystarczy, że stracisz trzech z nich, a będziesz musiał powtarzać misję. Uważaj na rozszerzający się Virus - może stać się dla ciebie problemem. Szybkie wykorzystanie fabryk wskazane. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 5:00.
Najlepszy sposób: Będziesz musiał działać szybko i rozważnie. Dobrze jest, jeżeli posiadasz trzy Cargo Hold i Red Lasers. Jeżeli nie - no cóż, będziesz miał utrudnione zadanie. Poleć na wschód w kierunku wejścia do zamku i zniszcz powoli podchodzące tam Żuki. Następnie skieruj się do wioski na wyspie na północnym wschodzie, zniszcz wszystkie Robaki i Żuki i uwolnij ludzi o ile jeszcze żyją. Po tej podróży powróć pod zamek i zniszcz wszystkie gromadzące się tu potwory. To powinno na chwilę ochronić zamek. Teraz uwolnij jak najwięcej ludzi i skieruj ich do fabryki. Spróbuj ich wrzucić do najwyżej ulokowanej fabryki. Zaowocuje to możliwością posiadania aż pięciu Cargo Hold. Teraz weź wszystkich naukowców i przenieś ich jak najszybciej do Bomb Factory. Kiedy wykonasz już powyższe punkty, zadanie będzie już prawie wykonane. Teraz uratuj resztę ludzi i wybij pozostałe potwory.
Fabryki: x5 Cargo Hold Factory i Bomb Factory
Sposób wyjścia: Przednie wyjście do Sunny Ice World (lokacja 5,6); tylne wyjście do Alpine World (skieruj się tam - lokacja 4,3); Dziura w ziemi na wschód od zamku (do Medieval World - lokacja 5,4); wyjście pod wodą do Cistern World (Lokacja 1,1).
Przedmioty: Nagroda za szybkie ukończenie etapu; Trundel pomagający w walce z wirusem (lokacja 2,6); druga nagroda ukryta w zamkowej strażnicy, otwórz ją bombami (lokacja 4,4); Rockets znajdujące się pod wodą pomiędzy bazą a wylęgarnią (Lokacja 4,7).
Najlepszy czas: 1:31

Nazwa świata: Sunny Ice World
Sposób wejścia: Droga między światami; Castle World; Jungle World
Cel Misji: Baza została zaatakowana, a Ty - oczywiście - musisz oczyścić teren. Na planszy jest sześciu wieśniaków i czterech naukowców. Stracisz pięciu ludzi - świat jest stracony. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 5:00.
Najlepszy sposób: Najważniejsze to działać tak, by i wieśniacy, i naukowcy byli chronieni przed ostrzałem. Potwory tutaj to mieszane typy, a co za tym idzie - są przygotowane do zniszczenia wszystkich ludzi. Wpierw zabij caterpillar na tylach fabryki. Następnie poleć do naukowców znajdujących się na prawo od gór. Trzech z nich powinno jeszcze żyć, kiedy tam podlecisz (lokacja 5,5). Weź ich i zniszcz dwie nadchodzące lichy. Najlepiej uspokój je rakietami, kierowanymi pociskami i bombami. W ich pobliżu powinno być dwóch tubylców - weź ich na pokład. Kiedy pojazd będzie już całkowicie zapełniony, wróć do bazy, zmień tubylców na naukowców, a ich wszystkich umieść w dwóch fabrykach. Teraz poleć na północ od bazy. Zobaczysz tu trzech ludzi okrążonych przez potwory. Potwory zmieć, a ludzi weź na swój pokład. Wróć do fabryk. Po chwili powinieneś posiadać Shields i Virus Antidote. Teraz poleć do zdobytej przez potwory bazy. Działa są tam zarażone, więc przywitają cię pociskami. Przeleć nad bazą i opryskaj działa - nie opłaca się ich niszczyć. Teraz tylko patrz, jak zdobyta fabryka będzie robić czystki wśród twoich wrogów. I jeszcze jedno: na planszy jest pewien Smok. Zniszcz go jak najszybciej, a jeżeli przypadkiem to on będzie musiał cię szukać - nie uciekaj, tylko go uspokój. Nie dopuść go do swojej bazy, gdyż on jest w stanie odrobinę ją zmodernizować (abstrakcjonista :)). Kiedy wszystkie potwory zmienią się już w parę wodną, możesz zmienić swoją broń na Green Laser znajdujący w fabryce na północnym zachodzie od bazy.
Fabryki: Virus Antidote Factory; Shields Factory; Medicare Bay; Green Laser Factory
Sposób wyjścia: Colorado World poprzez ul (lokacja 4,5); Jungle World przez ukryte przejście (Lokacja 0,0)
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda wewnątrz gór: zniszcz kopalnię, by się tam dostać (lokacja 0,0).
Najlepszy czas: 2:53



Nazwa świata: Alpine World
Sposób wejścia: Droga między światami; Castle World; Reef World; Marble World
Cel misji: Zważaj, by nie wyginęli mieszkańcy tej śnieżnej krainy. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 4:00.
Najlepszy sposób: Ten świat jest bardzo użyteczny, bo zawiera Guided Missiles, które sieją wspaniałe spustoszenie! Zbierz mieszkańców w jak najkrótszym czasie i umieść ich w Missile Factory. Kiedy spotkasz Białego Smoka, użyj pocisków, by go zniszczyć. Wyczyść bazę z caterpillarsów będących w pobliżu. Resztę potworów możesz zabić, albo zatopić, wraz z całym światem. Uzbrój się w Red Laser i skieruj w południowo-zachodni kraniec mapy. Tam zniszcz lodowe górki, a one podwyższą poziom wody, co doprowadzi do zatopienia całej krainy. Teraz zniszcz te potwory, które jakimś cudem nie zostały zatopione.
Fabryki: Guided Missile Factory
Sposób wyjścia: Główne wyjście przez wylęgarnię prowadzące do Colorado World (lokacja 5,4); ukryte wyjście pod wodą na zachód od bazy prowadzi do Reef World (lokacja 4,3).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda jest ukryta wysoko w górach na południu mapy (lokacja 4,5); Weight (lokacja 7,2).
Najlepszy czas: 2:11

Nazwa świata: Colorado World
Sposób wejścia: Droga między światami; Alpine World; Sunny Ice World; Reef World; Jungle World; Plateau World; Marble World
Cel misji: Zniszcz wszystkie homary i inne potwory jak najszybciej: tak aby virus nie rozszerzył się zbyt daleko. Chroń wszystkich mieszkańców - trzech zginie, a cała misja idzie w diabły. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 7:00.
Najlepszy sposób: Colorado stanowi wyzwanie dla każdego. Przyznaję, że grając na tym etapie, nawet nie zastanawiałem się, co dzieje się wokół mnie - nie miałem czasu. :) Największym problemem są tu Homary: stoją pod wodą i są bardo trudne do zniszczenia. Start: weź Weight i rzeką popłyń na południe aż do zakrętu. Weź dwóch mieszkańców, a następnie skieruj się na wschodnią część zakrętu i zniszcz kamień będący w pobliżu. Woda z deczka opuści swój poziom, a homary nie będą już się czuły jak... Homary w wodzie. :) Teraz nie zostaje ci nic innego jak zabić resztę potworów. Są jednak uparte i przez cały czas będą atakować mieszkańców i twoją bazę. Wpierw zajmij się dwoma lichami stojącymi w pobliżu gór. Kiedy je zabijesz, z ich wnętrzności wysypią się malutkie liszki. Wszystkie zabij bombami albo rakietami. Rozszerzającego się wirusa możesz w niektórych miejscach zahamować, zrzucając na zarażony teren Trundlera. Reszta potworów to pryszcz.
Fabryki: Rocket Factory
Sposób wyjścia: Główne wyjście do Plateau World (lokacja 3,5); ukryte wyjście z tyłu wioski prowadzi do Jungle World (lokacja 2,7) - musisz zniszczyć wejście do niego; ukryte wyjście w rzece pod kamieniem - Reef World (lokacja 5,3).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Weight (lokacja 5,2); druga nagroda ukryta w górach (lokacja 2,2); Power up do Red Laser ukryty w jednym z wioskowych domków (lokacja 2,7).
Najlepszy czas: 0:45 (życzę szczęścia w próbach jego pobicia)

Nazwa świata: Plateau World
Sposób wejścia: Droga między światami; Colorado World; Amazon World; Dragon Pile
Cel misji: Jest tutaj Reaktor Nuklearny... oraz kilku Naukowców, którzy muszą zdążyć go naprawić. Alternatywą jest totalna apokalipsa. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 7:00.
Najlepszy sposób: Nuklearny Reaktor potrafi niejednego zrazić do tego etapu. Potrzebujesz pięciu naukowców, którzy go naprawią. Niby proste, ale reaktor znajduje się w górach, bardzo wysoko nad poziomem morza, więc dojście do niego jest nieciekawe. Rozejrzyj się po mapie, a odnajdziesz jedyne sensowne wejście - po dwóch małych zboczach, których możesz użyć jako rampy przed skokiem "w" reaktor. Wpierw jednak musisz doprowadzić tutejszą faunę do porządku. Weź kilku ludzików będących poniżej twojej bazy i przekształć ich w naukowców. Teraz podleć do reaktora. Niestety, Na-

ukowców jest zbyt mało, by mogli oni zapobiec katastrofie, więc będziesz musiał podlecieć tutaj drugi raz. Wkoło reaktora jest od zatrzęsienia tubylców - więc nie musisz ich szukać daleko. Kiedy reaktor stanie się na powrót stabilny, weź stamtąd naukowców i wrzuć ich do fabryki Green Plasma będącej w górach. Resztę naukowców weź na statek, a oni odwdzięczą ci się, zwiększając siłę statku. W tym czasie wirus zdołał się już bardzo mocno rozprzestrzenić. Trundler zrzucany na ziemię zahamuje go na pewien czas, lecz latający tu i ówdzie Dragonflies będą go nadal rozprzestrzeniać. Zabij je w jak najszybszym czasie. Teraz usuń resztę zagrożenia i skieruj się do wyjścia, zanim wirus zajmie całą krainę. Życzę szczęścia - będzie ci potrzebne.
Fabryki: Flame Thrower Factory; Green Laser Factory; 1xMegablast (weź go z reaktora)
Sposób wyjścia: Amazon World przez wylęgarnię (Lokacja 4,2); wyjście na południowym wschodzie prowadzące do Jungle World (Lokacja 8,8); w pobliżu Green Plasma Factory - wyjście do Colorado World (Lokacja 7,3)
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda nad rampą prowadzącą do reaktora (Lokacja 5,6)
Najlepszy czas: 5:53

Nazwa świata: Amazon World
Sposób wejścia: Droga między światami; Plateau World; Reef World; Jungle World
Cel misji: Ochrona dziesięciu ludzi. Jeżeli zginie trzech, zaprzepaściłeś to. Potwory znajdujące się w tym świecie sprawią ci trochę kłopotu. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 4:30.
Najlepszy sposób: Amazon World może być skończony wtedy i tylko wtedy, gdy posiadasz Flame Throwr lub Green Plasma. Od razu po wejściu na etap zobaczysz kilka pająków atakujących bazę. Zniszczenie srebrnych min w pobliżu bazy wywoła tzw. efekt domina. Innymi słowy: wokół bazy pojawi się fosa, a pająki nie będą miały do niej dostępu. Głównym zadaniem na tym etapie jest zniszczenie Spogsów. Są to małe zielone stworki, które się dublują po trafieniu z broni konwencjonalnej. Miotacz Płomieni albo Zielona Plazma jednak sprawiają, że Spogi opuszczają ten etap. Spróbuj jednak również postrzelać do nich ze zwykłej broni. W ten sposób oczywiście nie skończysz etapu, ale cała plansza pokryta Spogami potrafi rozbawić... Spogi żyją w pół-



nocno-zachodniej części planszy. Kiedy już ich uspokoisz, czas się wziąć za inne potworki. Niektóre z nich potrafią się odrodzić, więc zniszcz wpierw Dragonflies, później osy, a na końcu żuki. Na tej planszy musisz jeszcze uwolnić kilku mieszkańców, lecz jest ich tak wielu, że nie musisz się nimi przejmować: uwolnisz ich po zabiciu wszystkich wrogów.
Fabryki: Guided Missiles (po 15); Turbo Thrusters; Medicare Bay
Sposób wyjścia: Dragon Pile World przez dziurę (lokacja 5,5); pod wodą droga do Reef World (lokacja 3,3).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda jest na lokacji 8,4. By się tam dostać, musisz użyć Thrusters; Tarcze pod wodą (lokacja 3,3); Weight (lokacja 4,3); Red Lasers (lokacja 4,8).
Najlepszy czas: 3:07

Nazwa świata: Dragon Pile World
Sposób wejścia: Droga między światami; Amazon World; Volcano World; Atoll World
Cel misji: No cóż. Musisz zabić wszystkie smoki i uwolnić sześciu z dziewięciu (!) ludzi. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 4:00.
Najlepszy sposób: Ten etap miałeś okazję widzieć w intro do gry. Nie jest on łatwy, więc twój statek powinien przypominać arsenał doomaniaka. W pobliżu bazy są trzy niebieskie żuki - ściągnij je. Znajduje się tu również laser cannon, który możesz podnieść, a następnie zrzucić w pobliżu żuków, a on załatwi całą robotę za ciebie. Jeżeli ziemia pod tobą jest mocno zarażona, możesz zrzucić Trundlers. Teraz uwolnij mieszkańców tej krainy. Przerób ich na naukowców i umieść w fabryce. Resztę trzymaj w cargo holdach. W zasadzie dopiero teraz zaczyna się zabawa! Zrzuć laser w pobliżu szczytu górskiego (tam, gdzie latają smoki), a je same przywitaj naprowadzanymi pociskami. Jeżeli jednak nie możesz dać sobie rady, zrzuć Megablast, który znalazłeś w Plateau World. Zniszczy on wszystko w tym etapie - łącznie ze wszystkimi przedmiotami i fabryką. Jeżeli nie radzisz sobie nadal, a szkoda ci używać megablasta, staraj się cały czas być nad nimi. Wtedy będą miały kłopoty z celnością, ty - nie. W twojej bazie są trzy Anti Virus Trundlers; jeśli wirus rozszerzać się będzie zbyt szybko, możesz go nimi zahamować. Kiedy zabijesz wszystkie potwory, wirus sam przestanie się rozprzestrzeniać.
Fabryki: Napalm Bombs; Medicare Bay
Sposób wyjścia: Volcano World przez wyjście z tyłu (lokacja 4,4); Atoll World przez wyjście z przodu (lokacja 4,5); ukryte wyjście w środku jednego z zamków - do Plateau World (lokacja 7,2).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda w jednym z zamków (lokacja 1,5); trzy Trundlersy w bazie; Portable Radar Beacon w bazie; Red Portable Laser Cannon w bazie.
Najlepszy czas: 3:34

Nazwa świata: Cistern World
Sposób wejścia: Droga między światami; Peasant World; Medieval World; Castle World; Reef World
Cel misji: Stąd możesz dostać się do wielu ukrytych miejsc. Nie przejmuj się tropikalnymi rybami - są przyjazne. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 3:00.
Najlepszy sposób: Ten świat nie musi być ukończony w ten sam sposób jak wszystkie inne misje. Zawiera on kilka przedmiotów do znalezienia oraz wyjście, przy którym trzeba zrobić porządki. Musisz zabić wszystkie potwory blokujące przejście do Reef World, ale możesz to zrobić w dowolnym momencie.
Fabryki: brak
Sposób wyjścia: Peasant World przez sekretne przejścia (lokacja 1,7 i 7,7); Medieval World przez sekretne przejście (lokacja 5,2); Castle World przez sekretne przejście (lokacja 6,6); Reef World przez wylęgarnię (lokacja 8,2).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu; Druga nagroda ukryta w ruinach pod wodą (lokacja 8,6); Portabe Radar (lokacja 1,7); Weight (lokacja 1,7)
Najlepszy czas: brak

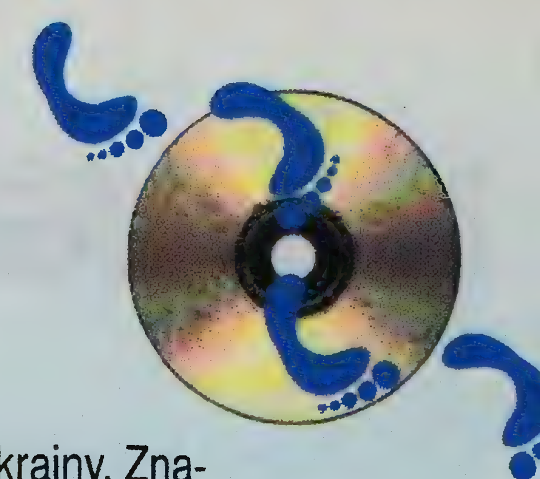
Nazwa świata: Reef World
Sposób wejścia: Droga między światami; Jungle World; Amazon World; Colorado World; Alpine World; Cistern World
Cel misji: Witamy w kolejnym świecie. Uważaj na Rekiny. Tropikalnymi rybami nie przejmuj się, są niegroźne.



Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 3:00.
Najlepszy sposób: Tak jak w poprzednim etapie, tutaj nie znajdziesz jakiegoś fest zagrożenia. Znajdziesz za to tutaj kilka fajnych przedmiotów i kilka potworów blokujących przejście do kolejnego świata. Jest tu także Manta Ray, która powinna być usunięta, byś mógł dostać się do wodnego kanionu. Wprawdzie wcale nie musisz tamtędy płynąć, lecz... powinieneś, gdyż łatwiej od tej strony pokonać wulkaniczne potworki. Aha: jest tu jeszcze mała różowa rybka, nieco tylko większa niż pozostałe tutaj pływające. Jeśli ją zbijesz, dostaniesz bardzo ciekawy powerup.
Fabryki: brak
Sposób wyjścia: Dark Jungle World przez dziurę (lokacja 8,6); 4 wyjścia umieszczone wokół rafy (1 na mapie to Alpine world - lokacja 3,4; 2 na mapie to Colorado World - lokacja 5,4; 3 na mapie to Amazon World - lokacja 6,5; 4 na mapie to Cistern World - lokacja 3,6).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda ukryta na rafie (lokacja 4,5); Weight; Shields w liczbie cztery ukryte przy wyjściach; Water Cannon wewnątrz Manta Ray.
Najlepszy czas: brak

Nazwa świata: Jungle World
Sposób wejścia: Droga między światami; Sunny Ice World; Reef World; Colorado World; Plateau World
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 11:00.
Najlepszy sposób: Jest to trzeci etap, w którym zabawa nie polega na zabijaniu. Znajdziesz tu parę przydatnych rzeczy oraz wiele rodzajów broni. Zwróć uwagę jednak, że wiele z nich roznosi wirusy, więc używaj ich tylko w ostateczności.
Fabryki: brak
Sposób wyjścia: Przez dziurę do Amazon World (lokacja 5,5); Sekretne: Plateau World (lokacja 2,2, prawe oko czaszki); Sunny Ice World (lokacja 2,2, lewe oko czaszki); Reef World (lokacja 6,8, lewe oko czaszki); Colorado World (lokacja 6,8, prawe oko czaszki).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda ukryta na bagnach (lokacja 3,4); Przedmioty ułatwiające killfaktornię: Defenderball, Flares, Proximity Mines, Shields, Virus Gun, Defender Drone, Virus Seedpod
Najlepszy czas: 6:45

Nazwa świata: Volcano World
Sposób wejścia: Droga między światami; Dragon Pile World; Marble World
Cel misji: Uważaj - lawa wylewa się zewsząd i w dużych ilościach, więc możesz stracić wielu pojedynczych



naukowców. Na szczęście jest tu fabryka, w której możesz ich ulokować. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 6:30.
Najlepszy sposób: Potrzebujesz wszystkich naukowców, by ukończyć etap. Większość z nich jest bardzo łatwo uwolnić: stoją to tu to tam i czekają na ciebie. Naukowcy na górze z lewej i prawej strony zagrożeni są przez smoka ziejącego ogniem. Na szczęście smok jest powolny, lecz nie na tyle, by nie zdołać wykończyć naukowców. Twoje ataki powinny być jeszcze szybsze niż zazwyczaj. Kilka strzałów w smoka, wzięcie naukowców na pokład, odciągnięcie smoka od naukowców i powrót do fabryki. Powtarzaj ten manewr, aż smok pożegna się z tym padołem. Następnie uratuj resztę znajdujących się tam naukowców i skieruj ich do bazy. Niech wynajdują w międzyczasie Possession Ray. Teraz możesz zająć się resztą potworów będących na tym etapie. Kiedy weźmiesz już Possesion Ray, poczekaj aż naukowcy opuszczą fabrykę i wsiądą na twój statek. Następnie zrób kółeczko nad światem i pozbądź się potworów. Ślimakopodobne potwory są praktycznie odporne na działka wodne, więc musisz na nich wypróbować inną broń. Jest jednak jeszcze drugi sposób. Wleć do krateru i spryskaj lawę wodą. Dostateczna ilość wody powinna spowodować wytrysk lawy na powierzchnię. Nie jest to być może tak łatwe, jak się wydaje, ale zabija większość potworów. No i drugi powód, dla którego warto spróbować: jest zabawniej.
Fabryki: Possession Ray Factory; Medicare Bay Factory
Sposób wyjścia: Przez górne wyjście do Marble World (lokacja 3,2); Przez dolne wyjście do Atoll World (lokacja 3,3); sekretne przejście do Dragon Pile World (lokacja 2,7).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda ukryta w kamieniu w południowo-zachodniej części mapy (lokacja 8,7); Weight (lokacja 3,7).
Najlepszy czas: 2:30

Nazwa świata: Marble World
Sposób wejścia: Droga między światami; Volcano World; Dark Reef World
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 9:00.
Najlepszy sposób: Musisz zepchnąć wszystkie kamienie w taki sposób, by zniszczyły wylęgarnie. Kiedy wszystkie wylęgarnie zostaną zniszczone, najwyższa może poprowadzić cię do następnego etapu. Te dolne doprowadzą cię do etapów, które już wcześniej odwiedziłeś. Największym kłopotem jest naturalnie zrzucenie kamieni. Musisz dokładnie sprawdzić ich trasę oraz zniszczyć przeszkody mogące stanąć na ich drodze. Kamienie mogą być zepchnięte przez statek lub kilkoma strzałami Chain guna. Jest tu kilku obcych, lecz ci, nakarmieni odpowiednią porcją amunicji powinni dać sobie spokój. Największym wyzwaniem tego etapu jest szerzący się wirus. Działa on szybko i może bardzo ci nabruździć. Zatrzymuj go bombami antywirusowymi i Truddlersami, które są tu dostępne. Nie pozwól, by wirus zdobył fabrykę produkującą bomby oraz warownię. Jeżeli zdobędzie jedno z tych dwu miejsc - przegrałeś.
Fabryki: Blue Plasma; Virus Antidote Bombs
Sposób wyjścia: Przez dziurę - Reactor World (tu też się skieruj: lokacja 6,2); nr 1: Colorado World (lokacja 5,6); nr 2: Alpine World (lokacja 4,6); nr 3 i nr 5: Volcano World (lokacja 5,3 i 6,4); nr 4: Castle World (lokacja 4,5).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda jest w chmurach. Musisz użyć rampy, by się z niej wybić i maksymalną prędkością wznieść się do góry. By otrzymać super wysokość, musi być włączony flight mode (lokacja 3,7); Trundlers w liczbie dwa (lokacja 1,7).
Najlepszy czas: 7:10

Nazwa świata: Reactor World
Sposób wejścia: Droga między światami; Marble World
Cel misji: Witamy w nuklearnym, podmorskim świecie. Wylęgarnia pojawi się w środku bazy, a potwory będą uwięzione w łodzi. Reaktor powoli dochodzi do punktu krytycznego. Jest tu sześciu mieszkańców i czterech naukowców. Strać trzech z nich, a stracisz szansę na powodzenie misji. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 4:30.
Najlepszy sposób: Lewel jest trudny. Masz w nim duże szanse, jeżeli wcześniej odwiedziłeś Dark Reef World i znalazłeś Homing Misiles. Jeżeli nie - trudno. Reaktor wybuchnie po około 90 sekundach. Do tego czasu musisz doprowadzić do niego pięciu naukowców. Masz pecha, są oni porozmieszczani w różnych częściach planszy. Kiedy już zdołasz naprawić reaktor, nadejdzie czas, by wreszcie zająć się obcymi. Największy z nimi problem, to ten, że wylęgarnia znalazła się w środku bazy: a więc baza należy do obcych. Są tu trzy wieżyczki uzbrojone w zielony laser. Będą cię ostrzeliwać. Na starcie weź trzech naukowców umieszczonych w północno-zachodniej części etapu (lokacja 5,4). Zrzuć ich za pomocą łodzi. Jest to trudne, gdy nad tobą lata smok ziejący ogniem, a przed tobą jest wieżyczka laserowa. Kiedy oni będą wchodzić do łodzi, spróbuj oczyścić etap z niepożądanych elementów. Możliwe jest również odkażenie dział. Sposób jest prosty: podleć nad nie i zrzuć na nie virus antidote bombs. Kiedy trzech naukowców będzie w łodzi, potrzebujesz jeszcze kilku. Weź kilku tubylców i w bazie przetrenuj ich na naukowców. Zrób to szybko i uważaj, by nowi naukowcy nie weszli do fabryki. Kiedy łódź będzie już naprawiona, może być zaatakowana przez potworów i po chwili znowu będzie potrzebowała pomocy.
Drugi sposób (jeżeli dysponujesz homing missiles). Wpierw zniszcz wieżyczki, następnie tymi samymi rakietami zniszcz latające potwory.
Fabryki: Blue Plasma; Shields
Sposób wyjścia: Ukryte przejście do Dark Reef Level (lokacja 4,4); Koło łodzi przejście do Windy Ice World (lokacja 5,5).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda pod zbiornikiem paliwa na południowym zachodzie łodzi (lokacja 3,6); Portable Red Plasma Gun (lokacja 2,2); gdy uratujesz łódź, dostajesz Mega Blast.
Najlepszy czas: 3:09

Nazwa świata: Atoll World
Sposób wejścia: Droga między światami; Volcano World; Dragon Pile World
Cel misji: Zaraza nadchodzi z głębin. Twoim zadaniem jest utrzymać przy życiu WSZYSTKICH ludzi. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 5:30.
Najlepszy sposób: Najpierw poleć na północ mapy (lokacja 4,1), biorąc przy okazji ze sobą portable lasers. Lasery zrzuć na plażę, w ten sposób, by witały (i zarazem żegnały) wszystkie potwory wychodzące z wody. Zbierz tutejszą ludność i zrzuć jej przedstawicieli w jakieś bezpieczne miejsce. Pierwsze 45 sekund etapu jest najważniejsze - jeżeli przez ten czas poradziłeś sobie, później nie powinieneś mieć kłopotów.
Teraz masz czas na odwiedzenie całej krainy. Znaleźć można tu remote beam, który przenosi wszystkich tubylców do fabryki. Jest tu również portable Green Laser, który może być dodany do Red Laser.
Fabryki: Mine Factory; Guided Missile Factory
Sposób wyjścia: Przez dziurę do Dark Reef (lokacja 3,3); Water World (lokacja 0,0); przez ukryte przejście pod ziemią do Dragon Pile World (lokacja 4,6).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda ukryta na dnie morskim, otoczona przez miny (lokacja 2,7); Shields; Aqua Plasma Vortex, ukryta pod ziemię (lokacja 7,4); Portable Green Laser Gun (lokacja 2,5); Remote Beam Out (lokacja 2,3).
Najlepszy czas: 0:57

Nazwa świata: Dark Reef World
Sposób wejścia: Droga między światami; Atoll World; Reactor World; Windy Ice World
Cel misji: Wkraczasz do Dark Reef World. Uważaj na wszędobylskie Rekiny. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 7:00.
Najlepszy sposób: Fajnie by było, gdybyś odwiedził ten świat przed Reactor World. Zlokalizuj 25 homing missiles, które poukrywane zostały przemyślnie we wnętrzach różowych ryb. Te rakiety mogą być główną bronią w każdej misji. Żeby skończyć ten etap, musisz zabić wszystkie ryby, które to pływają. Pomoże ci w tym Rocket Factory.
Fabryki: Rocket Factory
Sposób wyjścia: Przez dziurę do Marble World (lokacja 6,2); Reactor World (lokacja 4,5).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda ukryta pod wodą (lokacja 7,1); Water Cannon w Manta Ray; 25 Homing Rockets w ciałach małych rybek; Weight (lokacja 4,6).
Najlepszy czas: 5:46

Nazwa świata: Windy Island World
Sposób wejścia: Droga między światami; Water World; Reactor World
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 8:00.
Najlepszy sposób: Każdy cwaniak od razu zauważy, że Possesion Ray przyniesiony z Volcano World będzie tu bardzo przydatny. Łażą tutaj dwa duże dinozaury, które są praktycznie nie do zabicia bronią konwencjonalną. Skieruj na nie Possesion Ray i dzięki tej broni zrzuć je do lodowych dziur. Słowo ostrzeżenia: używając tej broni, zwróć uwagę, że twój statek pozostaje prawie bez obrony! Inne potwory występujące na tej krainie są silne, ale nie tak "niespodziankowe" jak Dinozaury. Są tu także zawirusione wieżyczki, które możesz wyleczyć, oraz kilka działek, które możesz przenieść na pełne wrogów miejsca. No i najważniejsi: trzech tubylców. Jeżeli utracisz choćby jednego - powtarzasz misję.
Fabryki: Medicare Factory; Depth Charge Factory
Sposób wyjścia: Przez górne wyjście do Canyon World (lokacja 4,4); Przez dolne wyjście do Flood World (lokacja 4,4); do Dark Reef World (lokacja 3,5).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; druga nagroda znajduje się nad górnym wyjściem (lokacja 4,4).
Najlepszy czas: 4:05

Nazwa świata: Canyon World
Sposób wejścia: Droga między światami; Windy Ice World; Plateau 2 World
Cel misji: Pamiętasz kamienie? Podobny manewr czeka cię tutaj. Ośmiu z dziesięciu ludzi musi zostać uratowanych. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 9:00.
Najlepszy sposób: Kamienie mogą być zepchnięte w dół, by pozabijać obcych, tak jak w Marble World. Portable Beam jest tutaj przydatny - skieruje on tubylców do bazy. Portable Guns Emplacements i Mobile Laser Turrets mogą być umieszczone w największych skupiskach wrogów. Anti Virus Trundlers możesz rozrzucać po terenach zakażonych, dla przykładu w pobliżu Wyle-

garni. Teraz będzie trochę czasu na eksperymenty na zabawkach i przyjęcie odpowiedniej taktyki na kolejne levele. Zrzucenie Portable Gun Emplacement w pobliżu wylęgarni zaowocuje zniszczeniem potworów, które się tam pojawią. Nie złóż jej jednak zbyt blisko, gdyż istnieje ryzyko, że zostanie zarażona. Kiedy tubylcy znajdą się w bazie - czas sądu nad całą resztę potworów...
Fabryki: Napalm Factory
Sposób wyjścia: Przez dziurę do Epidemic World (lokacja 6,2) - na jej niższy poziom; Flood World (lokacja 1,7) oraz Marble World (lokacja 2,7).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda (lokacja 4,1); Proximity Mines (lokacja 8,4); Shields; trzy Mobile Guns; dwa Anti Virus Trundlers; Portable Blue Plasma Gun emplacement; Remote Beam out unit
Najlepszy czas: 6:36

Nazwa świata: Flood World
Sposób wejścia: Droga między światami; Windy Ice World; Canyon World; Virus Spread World; Tidal World
Cel misji: Miała tu miejsce potężna katastrofa, która doprowadziła do zalania wodą całej krainy. Musisz uratować mieszkańców przed utonięciem. Jest tu ich dziesięciu, uratować wystarczy ośmiu. Powodzenia! Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 7:00.
Najlepszy sposób: Być może zabrzmi to zabawnie (i banalnie zarazem: nie mówi się oczywistości), ale niektórzy topią się szybciej od innych. Ci pierwsi do ratowania znajdują się na wschód od bazy, później w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara - wokół bazy. Jedynym przedmiotem, który powinien znajdować się na statku, musi być remote beam out: nie będziesz miał czasu na powrót z rozbitkami do bazy. Poleć jak najszybciej do lokacji 1,6 i weź rozbitka, następnie leć do 2,5 i weź drugiego rozbitka, teraz na górę do lokacji 2,4 - jest tu dwóch kolejnych tubylców. Nie zbieraj ich jednak, wręcz przeciwnie - opróżnij tutaj swoje ładownie. Wszyscy naukowcy powinni znajdować się w pobliżu Remote Beam Out i mogą być przeniesieni do bazy. Teraz leć do lokacji 7,3 (dwóch rozbitków), lokacji 5,2 (dwóch rozbitków) i na koniec lokacji 6,2 (dwóch ostatnich). Wróć do swojej bazy. Kiedy już wszyscy będą bezpieczni, z wylęgarni wyleci full nietoperzy. Pamiętaj, że mimo, że nie są najmocniejsze, to ich ilość czyni z nich groźnego rywala nawet dla najlepszych. Co lepsi wpadną na to, by schować się pod wodą i stamtąd niszczyć nietoperze. Drugim, podobnym sposobem jest ukryć się pod wodą i wynurzać się tylko na chwilę, niszcząc przy okazji kilku wrogów. Pod wodą jest kilku obcych, lecz ich zabicie to czysta przyjemność.
Fabryki: Flame Thrower Factory
Sposób wyjścia: Przez górną dziurę do Plateau 2 World (lokacja 4,2); dolna dziura prowadzi do Tidal World (lokacja 5,5).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda znajduje się pod kręgiem min (lokacja 6,2); Remote Beam out; dwa Anti Virus Trundlers
Najlepszy czas: 5:58

Nazwa świata: Tidal World
Sposób wejścia: Droga między światami; Flood World; River World
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 7:00.
Najlepszy sposób: Nawet nie wiem, co tutaj napisać. Woda praktycznie zalewa całą planszę, więc potwory musisz wykurzyć bombami.
Fabryki: brak
Sposób wyjścia: Do Water World (lokacja 8,8); Flood World (lokacja 4,8); River World (lokacja 5,1).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda jest w lokacji 4,4; Weight (lokacja 4,8).
Najlepszy czas: 2:16

Nazwa świata: River World (Ph. J. Farmer?)
Sposób wejścia: Droga między światami; Tidal World
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 6:00.
Najlepszy sposób: River World jest pełen fabryk i użytecznych przedmiotów. Nie musisz kończyć tego etapu, lecz... powinieneś, bo przynosi same zyski.
Fabryki: Proximity Mines Factory (lokacja 7,2); Green Plasma Factory (lokacja 5,8); Grenades Factory (lokacja 1,6); Water Cannon Factory (lokacja 1,5).



Sposób wyjścia: Water World (lokacja 7,6); Tidal World (lokacja 7,5).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda jest ukryta na górze kopca kamieni (lokacja 7,3); Virus Bomb (lokacja 1,3); Defender Drone; Shields (lokacja 5,1 i 1,2); Defender Ball (lokacja 1,8).
Najlepszy czas: brak

Nazwa świata: Water World
Sposób wejścia: Droga między światami; Tidal World; River world; Atoll World; Windy Ice World; Dark Reef World)
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 5:00.
Najlepszy sposób: No cóż. Kolejny nie zobowiązujący etap. Musisz zabić wszystkie rybki.
Fabryki: Aquatic Plasma Vortex Factory (lokacja 1,8); Rocket Factory (lokacja 7,1).
Sposób wyjścia: Przez dziurę do Windy Ice World (lokacja 3,4); Dark Reef World (lokacja 7,7).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda jest ukryta pod minami (lokacja 4,4); Weight (lokacja 7,7); Guided Missiles (lokacja 7,7).
Najlepszy czas: 2:16

Nazwa świata: High Plateau World (Plateau 2 World)
Sposób wejścia: Droga między światami; Flood World
Cel misji: Witamy w High Plateau World. Proszę się nie denerwować i wygodnie usiąść w fotelu. Są tu trzy Nuklearne Reaktory i bardzo mało czasu na ich naprawę. Wszystko zalewa woda, a dostęp jest tylko do siedmiu ludzi. Stracisz dwóch i przegrałeś. Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 8:00.
Najlepszy sposób: No cóż - nie ukrywam: to jeden z trudniejszych etapów. Musisz umieścić pięciu naukowców w każdym z trzech reaktorów, by zapobiec zniszczeniu krainy. Dokonanie tego nie jest i nie będzie łatwe. I naukowcy, i tubylcy są porozrzucani po całej planszy. Zbawienne jest posiadanie kilka plasma tanks lub portable gun emplacements na starcie tego etapu. Zaraz po starcie najlepiej jest lecieć z najwyższego płaskowyżu na południe i wzięcie dwóch mieszkańców ze zboczy tego płaskowyża (lokacja 4,6). Para żuków może przeszkadzać ci w tym przedsięwzięciu, więc zrzuć koło nich gun emplacement - on załatwi sprawę za ciebie. Kiedy już podniesiesz dwóch tubylców, skieruj się na południe do Oazy - tam jest kolejny mieszkaniec (lokacja 5,8). Jest tam także Pterosect, który spali naukowca, jeżeli nie będziesz dostatecznie szybki. Następnie poleć na południowy zachód, pomiędzy dwoma wylęgarniami. Jest tam kolejny naukowiec przy kolejnej oazie (lokacja 3,2). Musisz przelecieć nad oazą i wziąć ze sobą naukowca za pierwszym podejściem - drugiej szansy po prostu mieć nie będziesz. Teraz poleć w dół na południe, aż do zachodniej części pagórka - do pierwszego reaktora. Zrzuć tam naukowca i upewnij się, że wbiegł do reaktora. Następnie weź tubylca, który kręci się w pobliżu (lokacja 3,5) i powróć do pagórka (jako poduszkowiec). Zrzuć wszystkich mieszkańców do bazy i miej pewność, że żaden z nich nie pobiegnie do fabryki. Jest bardzo duże ryzyko, że ktoś ich sprzątnie, więc lepiej ich wyrzuć w odległej stronie bazy. Teraz weź czterech już naukowców i przenieś ich do pierwszego uszkodzonego reaktora (siedzi tam już pierwszy z twoich naukowców). Kiedy tylko go naprawią, weź piątkę naukowców, podnieś Megablast i poleć naprawić drugi reaktor, po czym napraw trzeci reaktor. Rzeczy, które mogą cię zatrzymać: Po pierwsze, tubylec, którego musisz jak najszybciej uratować (szczerze: jest ich dwóch). Znajduje się on przy trzeciej oazie (lokacja 2,7). Tylko przez chwilę jest on bezpieczny, a jest na tyle ważny, że jeśli zginie, to praktycznie możesz pożegnać się czule ze zwycięstwem. Następny jest jeszcze kawałek na północ, lecz zanim do niego polecisz, zostanie on zabity. Obcy są trudni do zniszczenia, przede wszystkim niebieskie żuki z du-

Tipsiaki dla niewyżytych:

PC (Tipsy uzyskuje się trzymając lewy SHIFT)

Dostęp do cheatów: CHEATSEQ
Broń: HHROQTAT
Skok między etapami: TERHSRER
Naprawa statku: CCHASERQ
Ładownia: HTARSREC
Skończenie etapu: HERHSORE
Skończenie gry: QHEROEST

PSX (Tipsy uzyskuje się trzymając R1)

Dostęp do cheatów: LSROX<R2>R<L2>
Broń: SST<L1><L2>XOX
Skok między etapami: XRTS<R2>TRT
Naprawa statku: LLSO<R2>RT<L2>
Ładownia: SXOT<R2>TRL
Skończenie etapu: SRTS<R2><L1>TR
Skończenie gry: <L2>SRT<L1>R<R2>X

TIPSY



żym pancerzem i mocno uzbrojone Pterosects. Są one na tyle inteligentne, że nigdy nie będą powtarzać swojego zachowania. Musisz je niszczyć tak szybko, jak tylko jest to możliwe. Guided missiles powinno szybko ściągnąć na ziemię Pterosects, a niebieska plazma uspokoi żuczki. Kiedy reaktory będą już bezpieczne, zabicie potworów będzie błahostką. Jest na wszystkie potwory pewien sposób. Kiedy pierwszy reaktor zostanie naprawiony, poleć do jeziorka z kamieniem będącym za virused gun emplacement. Kiedy zniszczysz kamienia, poziom wody podniesie się i większość obcych zostanie utopionych. Jeszcze tylko dwie uwagi. Po pierwsze: kiedy baza zostanie zniszczona, przegrywasz. I po drugie: kiedy reaktor zostanie uszkodzony przez potwory, zaczyna się odliczanie, a ty jesteś zmuszony do ponownej jego naprawy.
Fabryki: Grenades



Sposób wyjścia: Przez górne wyjście do Canyon World (lokacja 4,2); Przez dolne wyjście do Virus Spread World (lokacja 4,1).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda jest w lokacji 2,4; Anti Virus Trundler; Mobile Gun Trundler; Trzy Portable Radars
Najlepszy czas: brak

Nazwa świata: Epidemic World
Sposób wejścia: Droga między światami; /high Plateau World; Alien World 1
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 10:00.
Najlepszy sposób: Twoje działa strzegące bazy zostały zakażone i niszczą wszystko co popadnie, więc będziesz zmuszony jak najszybciej je rozwirusować. Zaczynasz w bazie, więc nawet się nie rozglądaj, tylko jak najszybciej stamtąd spadaj. Dobrze jest, jak posiadasz w ładowni trochę Trudlersów i jakieś zrzucane działo. Działaj jak najszybciej, zrzucając wszędzie Trudlersy, gdzie się tylko da. To zahamuje na razie wirusa i pozwoli ci pobawić się z obcymi. Dobrze by było, gdybyś zrzucił koło wylęgarni gun emplacement lub mobile gun i zapomniał o niej na chwilę. Teraz możesz zniszczyć resztę obcych. Aby uczynić zabawę przyjemniejszą, możesz ich zniszczyć kolejnym trikiem. Kiedy tylko wróg będzie w pobliżu ciebie, zrzuć na ziemię jakiegoś mobile guna. Potwór będzie musiał zdecydować się na jeden cel, w tym czasie ten nie pokryty zrobi z niego kaszanę.
Aby odwiedzić kolejny świat, musisz opuścić ten etap przez wyjście w (0,0), które jest za wysoko, by się tam dostać. A zatem: będziesz musiał wrócić przez Flood World do High Plateau World i tam wskoczyć w niżej położony otwór.
Fabryki: Antidote Bomb Factory
Sposób wyjścia: Alien World 1 (lokacja 0,0) - lecz jest zbyt wysoko, by się do niej dostać w normalny sposób; Flood World (lokacja 4,5) - jedyne możliwe stąd wyjście.
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w czasie; Druga nagroda znajduje się nad górnym wyjściem (lokacja 0,0); Dwa Trundlers; Mobile Gun Trundler; Trzy Portable Guns (Czerwony, Zielony i Działo).
Najlepszy czas: 6:32

Nazwa świata: Alien World One
Sposób wejścia: Droga między światami; Epidemic World
Cel misji: Dostać się do kolejnego świata; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 10:00.
Najlepszy sposób: No cóż, do końca już tylko trzy etapy kończone walką z królową. Nie istnieje jakiś super sposób na skończenie tego etapu, ale w zamian mogę dać kilka wskazówek w ogóle na ostatnie etapy. Weź ze sobą jak najwięcej broni zrzucanej. Wirus się tu nie rozprzestrzenia, więc zrezygnuj z brania Trundlers. Żyjący tutaj ludzie nie muszą być ratowani, więc nie zawracaj sobie nimi głowy, chyba że musisz ich wrzucić do jakiejś fabryki. Wody tu nie ma, wywal ciężarek. Od razu po zrzucie powinieneś zorientować się, że twoja baza jest pod ostrzałem. Zrzuć działka wokół bazy i niech one wprowadzają nowy ład, ty zaś weź na statek zagrożonych naukowców i rozpocznij patrol, torując sobie drogę rakietami i pociskami naprowadzanymi. Naukowców możesz wrzucić do fabryki, ale i tak nie będziesz miał czasu, żeby z niej korzystać. Mapa jest bardzo ciemna, więc radary powinny zyskać tu miano twego najlepszego przyjaciela. Cały świat jest pełen obcych, ale jeden lub dwa dobre naloty powinny wszystkich spacyfikować.
Fabryki: Medicare Factory
Sposób wyjścia: Alien World Two, przez dziurę (lokacja 3,4); Windy Channel World (lokacja 1,2); Epidemic World (lokacja 3,6).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda w pobliżu wyjścia (lokacja 3,4); Cztery Blue Plasma Turrets; Shields; Cztery Portable Radar Units.
Najlepszy czas: brak

Nazwa świata: Alien Windy Channel
Sposób wejścia: Droga między światami; Alien World One; Alien World Two
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 1:30.
Najlepszy sposób: Wietrzna szczelina, w której żyją dwie Lodowe Lichy. Nie możesz wznosić zbytnio swojego statku, bo wiatr spowoduje jego zniszczenie. Lichy niszcz najlepiej z dużej odległości rakietami lub bronią posiadającą duży zasięg rażenia. Możesz je także zniszczyć słabszą bronią, ale spowoduje to wysypianie małych liszek, których zniszczenie jest diablo trudne. Kiedy obie lichy będą gryzły piach, przyjdzie czas by udać się dalej.
Fabryki: Brak
Sposób wyjścia: Przez dziurę do Special Level (lokacja 1,4).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda w lokacji (5,7).
Najlepszy czas: brak

Nazwa świata: Special World
Sposób wejścia: Droga między światami; Windy Channel World
Cel misji: Nie sprecyzowany; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 3:00.
Najlepszy sposób: Świat ma kilka broni, które będą przydatne w dalszych etapach. Lecz cenę za ich uzyskanie płaci się wysoką. Szanse na przetrwanie są wyrównane, jeżeli na statku posiadasz broń zrzutową, jeżeli nie... Wyjście jest chronione przez zawirusione Blue Plasme Guns, które nie dopuszczą nikogo zbyt blisko. Możesz je zniszczyć, zrzucając w pobliże broń zrzutową i dopomagając jej w niesieniu destrukcji. Alternatywnie możesz użyć guided missiles z odpowiedniej odległości. Na tym etapie jest kilka bezczelnych, latających, ziejących ogniem potworów. Zniszcz je jak najszybciej, ponieważ po 90 sekundach mają one możliwość respawna. Kiedy wieżyczki wroga zostaną zniszczone, będziesz mógł zmienić świat.
Fabryki: Brak
Sposób wyjścia: Przez dziurę do Alien World Two (lokacja 4,4); Alien World One (lokacja 3,3).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda pod wodą (lokacja 2,1); Rakiety są w bazie; Guided Missiles też w bazie; Shield w bazie ale też w (3,3); Proximity Mines (lokacja 1,7).
Najlepszy czas: brak

Nazwa świata: Alien World Two
Sposób wejścia: Droga między światami; Alien World One; Special Level
Cel misji: Dostać się dalej; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 12:00.
Najlepszy sposób: Jak najszybciej dostań się do bazy i działaj tak jak w Alien World One. Zrzuć działka wokół całej bazy, naukowców zabierz na swój pokład i zajmij się potworami atakującymi bazę. Są tutaj dwa dinozaury ziejące ogniem, które najlepiej kusić poduszkowcem, tak by szły za tobą. Jeśli dadzą się złapać na haczyk - doprowadź ich do lawy.
Fabryki: brak
Sposób wyjścia: Windy Channel World (lokacja 4,3); Alien World One (lokacja 4,4 i 3,6); Przez dziurę do Final Alien World (lokacja 3,8); Przez drugą dziurę do Special World (lokacja 1,2, 1,8 i 3,3).
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda wewnątrz wulkanu (lokacja 6,7); Dwa portable Radar Units.
Najlepszy czas: brak

Nazwa świata: Final Alien World
Sposób wejścia: Droga między światami; Alien World Two
Cel misji: Zabić królową Obcych; Czas potrzebny do zgarnięcia nagrody: 5:00.
Najlepszy sposób: Jedyny sposób, jaki tu istnieje to doprowadzić do śmierci królowej. Nie przejmuj się obcymi, którzy występują w nadmiernych ilościach. To i tak jest ich ostatnia rola... Przyleć tutaj z Megablastami i z jak najpotężniejszą bronią możliwą do zdobycia w całej rozgrywce. Królowa musi być trafiona kilka razy pod głowę, a jest to możliwe tylko wówczas, gdy wystawia ją na widok publiczny. Więc: leć na królową, nie przejmując się obcymi. Kiedy będziesz już bardzo blisko niej, użyj Megablasta, a wszyscy Obcy pójdą się... Teraz masz kilka sekund, zanim obcy się respawnują, więc wykorzystaj je twórczo. Przerzuć broń na Blue Plasma i zaatakuj królową, po czym kawałek odleć. Kiedy potwory znów pojawią się na planszy, powtórz czynność. Po takiej zabawie królowa powinna zrezygnować z życia. Zabiłeś ją? To naści nagrodę: możesz odwiedzić każdy dostępny w grze etap i zrobić porządek tam, gdzie nie zdołałeś lub nie chciałeś go zrobić. Gratulacje!
Fabryki: brak
Sposób wyjścia: Dużo wyjść, lecz wszystkie one prowadzą do Alien World Two.
Przedmioty: Nagroda za ukończenie etapu w szybkim czasie; Druga nagroda nad królową obcych (lokacja 3,3); Portable Blue Plasma Turret; Dwa portable Radar Units.
Najlepszy czas: brak

Znając już wszystkie światy, potrafiąc wykorzystać swój statek do poczynienia odpowiednio widowiskowego dzieła destrukcji, NA PEWNO dasz sobie radę. Ale jeśli nie potrafisz lub nie masz czasu na latanie stateczkiem przez kilka dni, to odsyłam do ramki. Tak czy siak - miłej zabawy podczas latania życzy-

MaxIM Payne

Przy tworzeniu solucji wykorzystano oryginalny tekst firmy Groiler Interactive.

producent: GT Interactive
platforma: PC/PSX

część 1

Oddworld: Abe's Exoddus

Abe's Exoddus to kolejna część przygód zmutowanego stworka, który po zlikwidowaniu farmy bezwzględnie wykorzystującej jego ród do niewolniczej pracy, stoi przed zadaniem uwolnienia uwięzionych braci z kopalni kości. Nowe wyzwanie jest nieco trudniejsze, gdyż w przeciwieństwie do farmy, kopalnia jest znacznie lepiej i uważniej pilnowania. Ale z pomocą poniższego tekstu, z pewnością każdy Abe byłby w stanie wyprowadzić na światło dzienne setki Mudokonów. A więc nie traćmy czasu. Aha... jeszcze jedno: jak najczęściej rób Save'y.

LEVEL 1

MINES 1

MIP01C04. Z miejsca zabierzmy się za sekrecik. Zrób zgodnie z przykazaniem Save i stań za wózkiem (tak by Cię od stóp do pasa nie było widać) wypełnionym po brzegi kośćmi (bynajmniej nie do gry :). Wciśnij shift oraz strzałkę w dół (zakładam, że nie zmieniałeś ustawień klawiszy), spokojnie zejdź na dół (zejścia nie widać, ale przecież na tym sekret polega). Dwukrotnie zejdź na dół opierając się na wystających skalnych występach i szybko przeroluj się pod prawą barierkę. MIP0712: Gdy tylko latający mutant zniknie z pola widzenia powiedz All YA i FOLLOW ME, a trójka Mudokonów pójdzie za Tobą jak za mamusią. Szybko przeroluj się w na lewą do następnej planszy (MP07C13) i zanim trójka twych podopiecznych spali się na popiół powiedz WAIT (trzy razy, każdemu z osobna) - pamiętaj, nie możesz jednocześnie ruszać się i mówić. W trosce o własną skórę schowaj się za lewą barierką. Jeśli po którejś tam próbie stwierdzisz, że Abe słowo WAIT wypowiada zbyt cicho możesz spróbować powiedzieć w tym krytycznym momencie WORK. Wypatrz ponownie moment, gdy latający potworek zniknie z horyzontu i pociągnij za dźwignię, mówiąc jednocześnie FOLLOW ME bezpiecznie przeprowadź braci przez zabezpieczony teren. Jako ostatni wskocz do włazu i na nie zaśmieconym przez strażników terenie, używając odpowiednich klawiszy mowy ustaw trzech muszkieterów pod kołowymi dźwigniami i każ im pracować (WORK). Zaczną pracę, aż miło, dzięki której drzwi się otworzą. Przeprowadź stworki przez nowo otwarte przejście i przejdź na lewo. MIP07C37. Idź w lewo. MIP07C15. Trzymaj klawisz CHANT i uwolnij kolejnych 9 stworków. Gdy twa ciężka, pierwsza misja zakończy się sukcesem, uważaj na latający helikopter, gdy będziesz wracał z powrotem do C04. MIP01C04. Idź na prawo. W C05 wejdź na szczeliny do następnej planszy oznakowanej jako MIP01C25. Zeskocz na dół i przeroluj się na prawo. MIP01C26. Przeczytaj kamienną opowieść i wypracuj sobie drogę na góry lewy występ i podciągnij się na niego. MIP01C6. Kontynuuj CHANTowanie aby utrzymać otwarty ptasi portal. Gdy wskoczy przez niego Mudokon, prawa barierka zniknie. Idź dalej na prawo. MIP01C07. Stojąc przed zaworem przytrzymaj kontroler w górę, aby otworzyć barierę. Biedny Mudokon zostanie zmoczony. Powiedz mu SORRY i idź na prawo. MIP01C08. Przytrzymaj CHANT dopóki Mudokon bezpiecznie nie wskoczy przez ptasi portal i dalej przespaceruj się na prawo. MIP1C32. Otwórz barierę, za którą okaże się że dwaj Mudokoni zostali "zagazowani" gazem rozweselającym. Wesołków przeprowadź na kolejny ekran po prawej stronie. MIP01C33. Aby żartownisie wreszcie się ocknęli uderz ich delikatnie (klawisz podpisany pod ANGER), brutalnie ściągając ich w ten sposób na ziemię. Powiedz ALL YA i FOLLOW, następnie z nimi przy boku przejdź na prawo. MIP01C34. Ustaw każdego z nich przy kołowej dźwigni i wydaj rozkaz pracy (WORK), co spowoduje otwarcie prawej bariery. Uderz jednego z Mudokonów więcej niż raz, a on Ci odpowie, na co będziesz musiał powiedzieć ze skruchą SORRY. Poprowadź po tych potyczkach i uprzejmościach dwójkę uciekinierów na prawo. MIP01C16. Użyj CHANT aby uwolnić parę stworków, wejdź na występ skalny i skorzystaj z usług ręcznej windy. C24. Zatrzymaj się na pierwszym piętrze, przeczytaj znak i ponownie skorzystaj z usług urządzenia windując się na samą górę. Idź na prawo aż do MIP01C21. Aby uniknąć potraktowania gazem rozweselającym pozostałych stworków, powiedz ALL YA następnie FOLLOW i idź na lewo. Następnie nakaż im czekać (WAIT) i wróć z powrotem, przeciągnij dźwignię i wejdź w dolne drzwi. Wróć do Mudokonów, wszystkim powiedz ALL YA i FOLLOW. Poskradaj się (ALT i strzałka) w C19, aby bezpiecznie minąć chrapiącego Sliga, a w MIP01C18 ustaw dwójkę Mudokonów przy dźwigniach, siebie przy trzeciej, wydaj rozkaz WORK i sam wciśnij ALT. Przy wspólnej pracy bariera powinna się wznieść, a przejście stanąć otworem. Zejdź na dół i pociągnij za zwisający pierścień aby otworzyć kolejną barierę. Przejdź na następny ekran po lewej. MIP01C17. CHANT, aby uwolnić czterech Mudokonów, a następnie zejdź po dwóch skalnych występach na sam dół. MIP01C34. Skradnij się w lewo i bardzo ostrożnie wejdź na następny ekran starając się nie wychylać nosa z cienia. MIP01C33. Gdy Slig odwróci się







do ciebie plecami pobiegnij na paluszkach za nim i skryj się za następnym cieniem. W ten sposób, kryjąc się w cieniach przejdź do MIP01C08. Gdy drugi Slig zniknie z pola widzenia, podkradnij się do cienia po lewej stronie. Zawołaj męczonego Mudokona i wprowadź go pod osłonę ciemności, w której ty aktualnie się znajdujesz. Wejdź z nim do C07 i powiedz WAIT. W ten sposób chroniąc siebie i jego przed Sligami przeprowadź go do MIP01C06. Nakaż mu poczekać w cieniu i przykucnij przy pierwszej z bomb, która rozbłyskać będzie kolorami czerwonym i zielonym. Wyczaj kolor zielony i gdy ten będzie aktywny uderz w bombę (kucając przy niej, klawiszem Alt). Kolejność wyświetlania kolorów: cz, cz, z, cz, z. Z drugą z bombek rozpraw się podobnie. Weź wszystkich Mudokonów (ALL YA i FOLLOW) do C04 i uwolnij ich (CHANT dopóki nie wskoczą przez ptasi portal). Wróć na prawo do C05 i podciągnij się do kolejnego obszaru. W M1P01C10 wespnij się na występ, przeskocz nad przepaścią i skocz do włazu, po czym skieruj się na lewo. MIP01C03. Zawładnij psychicznie Sligiem - CHANT, dopóki rozbłyskujące twe myśli nie dotrą do niego i nie usłyszysz z jego strony przyjaznego HI - i jego postacią przejdź na lewo. MIP01C28. Kierując mutantem stań naprzeciwko teleportu i pociągnij za dźwignię. Postać przyjemniaczka pojawi się w tle. Przejdź na prawo do C03 i użyj w ten sam sposób, kierując obcą postacią, kolejnego teleportu. W obcej postaci dojdź aż do C07. Poczekaj aż pojawi się męczący Mudokona Slig i gdy oddali się dostatecznie od stworka, ustaw się odpowiednio i strzel w drania (strzałka w dół i Z). Jeśli nie miniesz się z nim, możesz jeszcze raz teleportować się do C33 i tam go zestrzelić. Po tym czynie zostaje Ci jedynie po raz kolejny użycie klawisza CHANT i sprawdzenie co się stanie ze Sligiem pod kontrolą jeśli nadużyjesz wobec niego swej psychicznej mocy. Aby uwolnić pozostałych Mudokonów wespnij się do C02.



Sekret

Wskocz na występ i zejdź na dół na lewą stronę, gdzie widziałeś spadające gruzy.
SECRET MINES 2: Wyładujesz w C03, gdzie Slig spacerował sobie w pobliżu butelek. Idź na lewo do C28, użyj dźwigni dzięki której teleportujesz się do nowego obszaru. Tam pobiegnij na prawo i użyj kolejnej bramy. W C05 kontynuuj bieg na prawo i przynieś ze sobą z powrotem Mudokonów do C05, a następnie w tradycyjny sposób uwolnij ich. Pobiegnij na prawo i użyj kolejnego teleportu. Uwolnij biednego Mudokona i wskocz do włazu wracając do C02.

MIP01C02. Wskocz do włazu. MIP01C01. Idź na prawo przez C09. Sligiem poniżej można się zaopiekować nieco później. W MIP01C35 ukaże się twym oczom radosny widok sześciu kołowych zaworów. Na dolnej ścieżce podkradnij się z powrotem przez C09 i dojdź do C01. Wespnij się na prawą stronę do MIP01C36, a ujrzysz pięć ciężko pracujących Mudokonów. Czym prędzej powiedz im ALL YA i FOLLOW, a następnie poskradaj się z powrotem, mijając Sliga. Każdego ze stworków postaw przy zaworze, siebie przy pustym miejscu i wydaj rozkaz WORK. Zaprzęgnij siebie razem z braćmi do pracy, by wspólnymi siłami otworzyć przejście. Pooglądaj sobie efektowny filmik i przejdź do kolejnej partii rozgrywek o dobrobyt swych braci.

MINES 2

MIP02C16. Skocz do szczeliny i skieruj się na prawo do następnego pomieszczenia (MIP02C17). Przeroluj się i wrzuć swą postać na niższe poziomy terenu. W MIP02C04 znowu turlając się przejdź przez korytarz, aż dotrzesz na sam dół.

Sekret

Zejdź na dół po ukrytym występie za kamieniem i stojąc na prawej krawędzi zeskocz do nowego obszaru.

SECRET MINES 3. MIP02C05. Przeturlaj się do włazu i wskocz w niego. W kolejnym pomieszczeniu (MIP02C19) porozmawiaj ze wszystkimi Mudokonami i przyprowadź je za sobą - w tradycyjny sposób - do kolejnej planszy po prawej stronie. W MIP02C20 użyj swej mocy CHANT i uwolnij wszystkich Mudokonów. Wskocz do szczeliny następnie do włazu po prawej. W MIP02C16 ponownie skorzystaj z podziemnego otworu i przejdź na prawo do C17. Tam przeturlaj się na prawo i wskocz do C04. Po tym sekrecie ponownie czeka Cię turlanie po wąskich korytarzach, aż dotrzesz na sam dół. Tym razem wespnij się na prawy występ i ostrożnie przeturlaj się na prawo.

MIP02C18. Tutaj niestety natrafisz na kolejnego latającego Sliga. Proponuję byś rozważył następujące postępowanie: biegiem przeturlaj się na prawo przez pomieszczenia oznakowane numerami 19 i 20, następnie wskocz do szczeliny i przeturlaj się do tunelu w C02. Nie zaprzestawaj wykonywania akrobatycznych fikołków, aż do kolejnego ekranu i pozwól sobie spaść swobodnie, łapiąc się w ostatniej chwili (trzymając SHIFT) występu skalnego. W MIP02C27 czeka na cię kolejny sekret. Podciągnij się, stań na skraju prawej części i zwróć się w lewą stronę. Skokiem z rozbiegu wyląduj we włazie na niżej położonym obszarze. Tym sposobem odbijesz się od lewej strony. Idź na lewo do...

SECRET MINES 4. MIP02C31. Wejdź w drzwi widoczne w tle. Na krótką chwilę zajrzyj do obszaru po prawej stronie i szybko pobiegnij z powrotem do drzwi. Pojawi się Slig, lecz ty z bezpiecznego ukrycia użyj siły CHANT i zawładnij nim. Wyślij go by zastrzelił innego Sliga, a następnie zakończ CHANT efektownym wybuchem potwora. Wejdź przez drzwi w tle i następnie skieruj się na prawo. W MIP02C27 ponownie wejdź do drzwi w tle. Zaprowadzą cię one do C21. Tam ponownie użyj swej niezwykle przydatnej sztuczki z CHANT'owaniem i zawładnij bezmyślnym Sligiem. Wejdź nim na dół do kopalni i zniszcz go tam. Następnie wejdź do niżej położonych drzwi. MIP02C22. Zaprowadź trzech Mudokonów na niższy poziom, gdzie będziesz mógł w imię dobroci "poCHANTować" i uwolnić stworki. Wejdź do włazu by wrócić do C27.

Wejdź do drzwi (MIP02C18) i wypróbuj CHANT'a na latającym Sligu, a po transferze mocy do niego, przeleć jego postacią do MIP02C15. Wypuść kilka granatów na chodzące grzecznie po ziemi Sligi i ostrożnie przeleć na lewą stronę. MIP02C14. Uważnie kieruj swym lotem, aby nie wylądować w wiertarce. W MIP02C13 w podobny sposób używając granatów zlikwiduj stwora. Gdy dotrzesz do pomieszczenia MIP02C18 wróć do swego poprawnego ciała Abe'a i skieruj się z powrotem w stronę C16, gdzie będziesz musiał wskoczyć do górnego włazu. Zaprowadzi Cię on do MIP02C11.

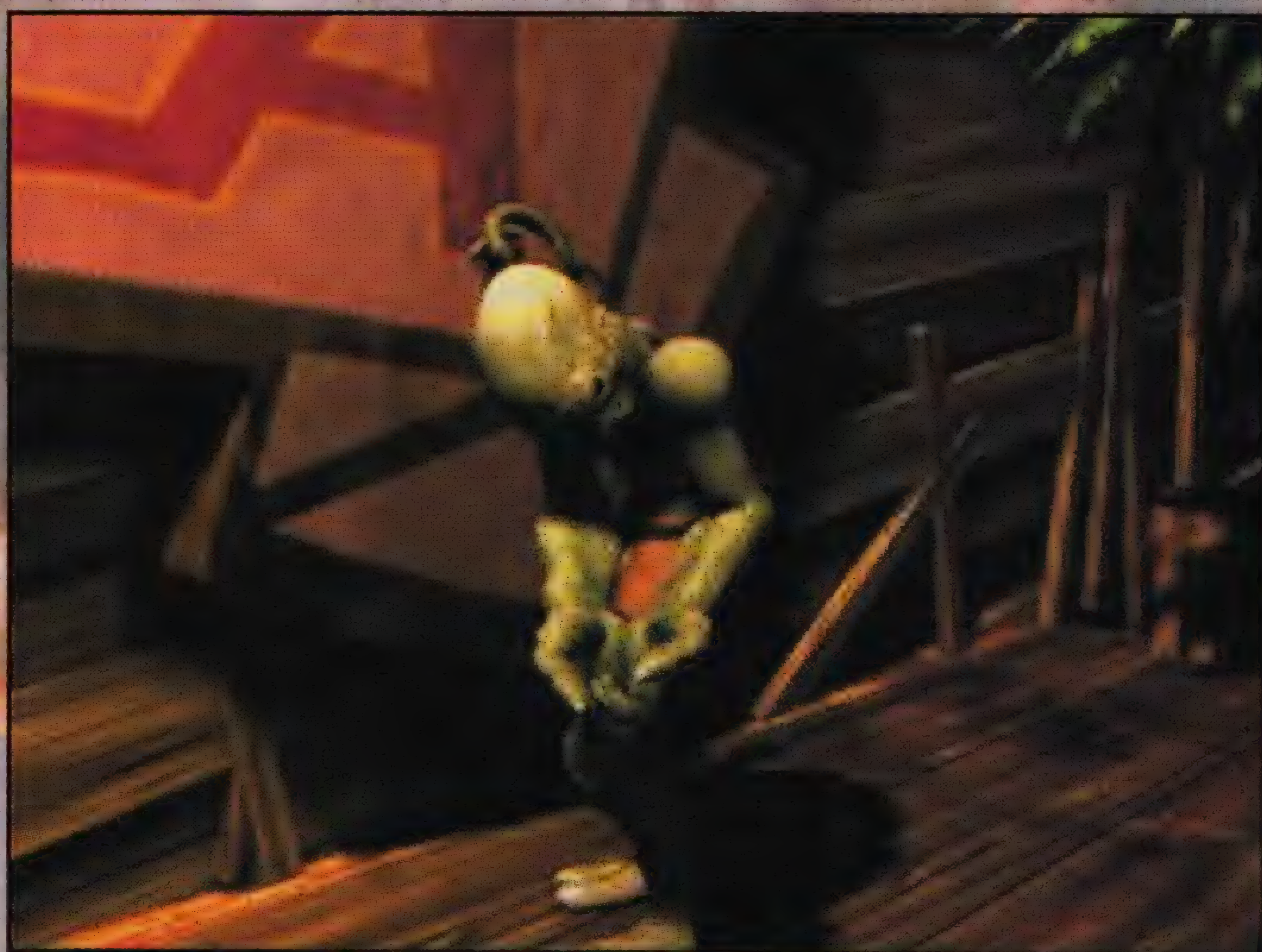
Sekret

Zejdź na dolny obszar do SECRET MINES 5. Znajdując się w MIP02C13 przeturlaj się prosto do MIP02C12, wykorzystaj CHANT by uwolnić Mudokonów, a następnie powoli przesuń się na prawo i wespnij do C11.

Tam przeturlaj się na lewo do MIP02C10. Niestety nic nie możesz zrobić z chorym Mudokonem i musisz go w takim stanie zostawić. Wespnij się na kolejny ekran do góry i wykonaj skok do MIP02C06. Tam, jeśli zostawiłeś jakiegoś zdrowego Mudokona za sobą, możesz to naprawić i skorzystać z usług Return to 2 tunnel. Jeśli uważasz że wszystkie stworki zostały uwolnione wskocz do włazu oznakowanego jako Boiler Access.

BOILER 1

MIP03C01. Czym prędzej zacznij biec na prawo. Czeka Cię mała przebieżka na prawo przez pomieszczenia połączona z używaniem wind prowadzących na dół. Zważaj na Slogów, którzy staną Ci na drodze do szczęścia. Po kilku próbach pownieneś w jednym kawałku dotrzeć do MIP03C11, gdzie okaże się, że Slogs oraz ich kumple znajdują się na górnej ścieżce. W MIP03C12 znajdziesz przycisk, który tymczasowo włącza elektryczną zaporę. Wejdź do ekranu po prawej, wróć bie-



giem z powrotem i użyj dźwigni w odpowiednim momencie, aby trafić idealnie w moment, gdy Slogowie będą mieli szansę zasmakować wysokiego napięcia. Gdy w ten sposób wykończysz już wszystkie większe modele, wróć z powrotem i powoli zabij mniejsze i bezbronne okazy. Po tej małej eksterminacji wróć do MIP03C13, otwórz zawór otwierający drzwi, który jednocześnie zamyka pułapkę i wejdź w nowo otwarte przejście.

MINES 3. MIP04C01. Sięgnij po worek ukrywający się pod skałą i używając kontrolera (CTRL) uzbieraj i podźwigaj jednocześnie 9 kamieni. Przeturlaj się na prawo do MIP04C02. Tam ustaw się w miejscu na jaki wskazuje znak i skieruj swą twarzyczkę w prawą stronę. Rzuć jedną skałę używając strzałek, następnie w ten sam sposób używając tym razem lewej strzałki, lecz wciąż będąc zwróconym na prawo. Następnie odwróć się w lewo i wyrzuć skałę prawą strzałką, by dostać się do ostatniej bomby. Przełącz obydwie dźwignie, a następnie na niżej położonej ścieżce przeturlaj się na prawo. MIP04C03. Stań po lewej stronie ekranu i rzuć kamieniem strzałką w prawo. Jeśli będzie to konieczne, przejdź dwa kroki do przodu i rzuć kolejnym kamieniem, by chwycić ostatnią z bomb.

Sekret

Stań na lewym występie skalnym lecz wciąż bądź zwrócony na prawo. Skocz aby zawisnąć na prawym występie i zeskocz bezpiecznie na dół na platformie w C31. Ponownie skocz na dół i przejdź przez drzwi.

SECRET MINES 6

MIP04C19. Wskocz do włazu prowadzącego do MIP04C17. Tam twym zmęczonym już zapewne oczętom ukaże się widok Mudokonów, min, wiertarek, dźwigni i drzwi pułapek. Zaleca się co następuje: wysadź minę skałą, rusz dźwignią, aby wznieść do góry lewe drzwi pułapkę, znajdujące się najbliżej Mudokonów. MIP04C19. Nie waż się ich w tej chwili uwalniać! Zamiast tego weź ich wszystkich z powrotem do MIP04C21 i każdego zatrzymaj przy jednym zaworze. Wejdź na górny zawór i wydaj rozkaz WORK. Teraz zabierz Mudokonów windą na górę do MIP04C20. Twym oczom ukaże się widok większej gromadki stworków oczekujących na uwolnienie, lecz niestety niektórzy z nich zostali już tak wykorzystani w kopalni, że oślepli. Poznasz ich po innym kolorze i jedynie na Twój głos będą iść do momentu gdy nie powiesz im WAIT. Użyj tradycyjnych zwrotów czyli FOLLOW ME, WAIT oraz WORK, aby jakoś nad tą grupą zapanować. Na zakończenie pochodu wydaj sobie rozkaz CHANT i cała gromadka zniknie w ptasim portalu. Weź windę na dół do C21, następnie udaj się w prawo do C19 i przejdź przez drzwi do C31. Wskocz do włazu prosto w MIP04C03.



Wespnij się na górną ścieżkę i przejdź na lewo prosto przez drzwi w C02. MIP04C32. Przejdź przez wyznaczoną drużkę, gdy znajdziesz się po jej drugiej stronie za tobą pojawią się bariery. Ostrożnie utrzymuj kurs na prawo do MIP04C33. Jeśli nie masz już kamieni, przeskocz nad bombą i uzbieraj ich więcej. Z bezpiecznej odległości wysadź minę i ostrożnie przeturlaj się na prawo. MIP04C34. Stojąc na lewym występie użyj skały do rozbrojenia miny. Daj kroczek do przodu i wysadź kolejną wybuchową niespodziankę, lecz jeśli zbliżysz się zbyt mocno staniesz się przez nikogo nie pamiętaną historią. Gdy zlikwidujesz wszystkie ładunki upewnij się, że masz jeszcze sporą ilość kamieni przy sobie. Jeśli nie - została Ci na przykład jedna, odrzuć ją i w zamian nazbieraj świeżutkich skałeczek. Skieruj swe kroki do MIP04C35 gdzie okaże się, że lecą na Ciebie bomby i wiertarki. Zacznij w nie rzucać kamieniami z bezpiecznej odległości, a następnie przeturlaj się na lewą stronę, jak najdalej od drążących urządzeń. Zniszcz wszystkie bomby i zauważ, że wiertarka przesuwa się tylko o określony obszar w lewo. Ostrożnie idź za maszyną, Wespnij się na lewy występ skalny i podciągnij się. Wskocz do szczeliny i pociągnij za dźwignię, aby zatrzymać wiertarę. Wskocz z powrotem i wespnij się na górę po drugiej stronie do kolejnego obszaru. MIP04C36. Tutaj znajdziesz jeszcze więcej kamieni i niestety jeszcze więcej bombek, bynajmniej nie choinkowych. Wyczyść znanym już sposobem obszar z wybuchowych niespodzianek i idź w lewą stronę wzdłuż najniżej położonej ścieżki. MIP04C37. Pociągnij za dźwignię, aby obniżyć barierkę następnie wróć i wejdź w obszar do którego prowadzi wyżej położona ścieżka. Nie musisz tym razem likwidować wszystkim bomb, lecz tylko te modele, które staną Ci na drodze do szczęścia i przed porzuceniem tej okolicy, uzbrój się wcześniej co najmniej 9 nowiutkich kamyczków. Przeskocz nad wystających bombkach i przekrocz próg drzwi.

BLIND MUDOKON ZONE. MIP04C22. Tym razem będziesz musiał się wykazać niezłym sprytem, aby uwolnić Mudokonów. Przede wszystkim powiedz stworkom FOLLOW ME i pociągnij za dźwignie, aby wszyscy spadli nieco w dół. Wykonaj CHANT, by uwolnić ich, a niżej położone drzwi zostaną otwarte. Szybko przebiegnij przez drzwi pułapkę, najlepiej będzie jeśli staniesz po lewej stronie dźwigni i odwrócisz buzię w prawą stronę, następnie trzymając na klawiaturze SHIFT, uderz w CTRL i szybko naciśnij w prawą strzałkę. Wykorzystując powyższy przepis powinieneś dostać się do MIP04C23. Skorzystaj z dźwigni aby wyłączyć wiertarę. Idź na prawo do MIP04C24 i wykonaj następującą sekwencję ruchów: przeturlaj się pod wiertarą, stań na nogi, pociągnij za dźwignię, uklęknij i ponownie wykonaj kilka efektownych fikołków. W MIP04C25 nadal nie wstawaj na nogi i sturlaj się prosto do dźwigni. Stań normalnie i pociągnij za nią. Gdy będzie już w miarę bezpiecznie przeturlaj się do MIP04C26. Tam pociągnij za kolejną dźwignię znajdującą się na górnym występie i wróć do Mudokonów, by zaciągnąć ich swymi rozkazami w to



miejsce. Wykonaj CHANT, by uwolnić wszystkich, a następnie przekrocz próg drzwi.

MINES 5 W MIP04C27 użyj skały by wysadzić minę. Jeśli nie ostał ci się ani jeden kamyczek, przeturlaj się pod pierwszą z pił, przeskocz nad miną a następnie przeturlaj się pod drugą z pił. W MIP04C28 stań po lewej stronie cienistego obszaru wydzielanego przez duży głaz i wyrzuć skałę (strzałka w górę), następnie daj kroczek do przodu i wykonaj kolejny rzut. Idź do MIP04C29 w którym okaże się, że po raz kolejny zawory otwierają górną barierę. Wróć do C28 i tym razem przejdź na górną ścieżkę po prawej, gdzie będziesz mógł pozbierać nieco skał. Wróć do C28 wespnij się na dół na niższą dróżkę i przeskocz, aby wspiąć się nieco na górę. Górną ścieżką dojdź z powrotem do C27 i pociągnij za dwie dźwignie, aby zatrzymać piły. Weź Mudokonów do C28 i szybko CHANT aby ich bezpiecznie obdarować wolnością. Ukażą się zbawienne windy i będziesz mógł pozostałych gości wziąć ze sobą na dół. W MIP04C30 całą gromadkę swym CHANT'em uwolnij, po czym otworzą się drzwi. Wejdź przez nie do MIP04C04, a ujrzysz radosny widok większej liczby pił.

Sekret

Idź do najdalszej prawej części drzwi i odwróć się w lewą stronę. Biegiem przeskocz w lewo, a złapiesz się w miarę bezpiecznie niewidocznej platformy. Podciągnij się do góry by wkroczyć do...

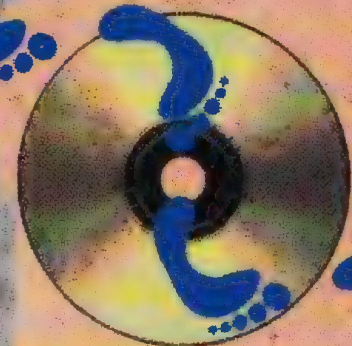
SECRET MINES 7

W MIP04C06 za CHANT'u nieco, aby uwolnić Mudokonów, następnie ostrożnie zejdź do MIP04C04.

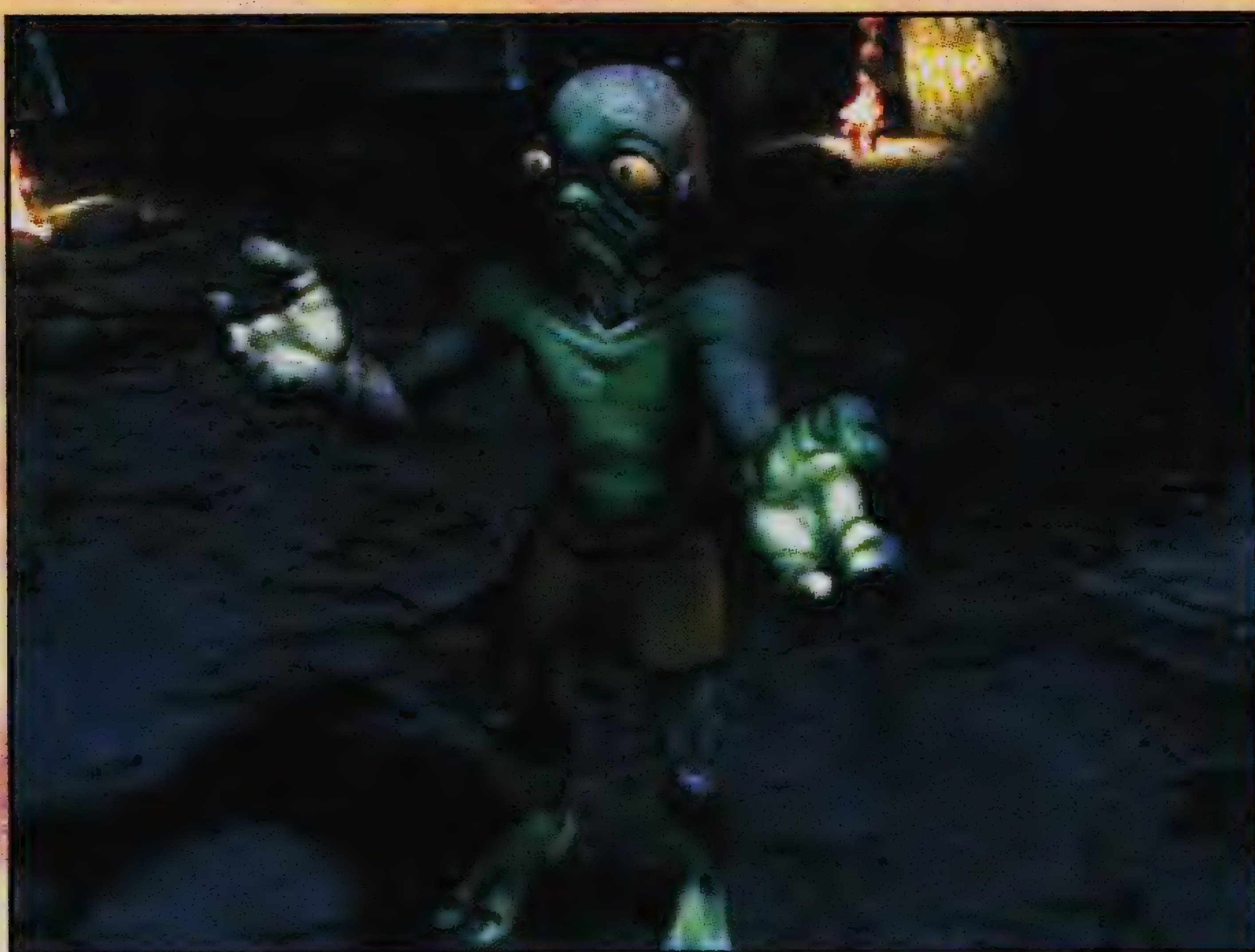
Zrób sobie drogę do malutkiej siatki umieszczonej gdzieś w środku ekranu. Gdy piła wzniesie się do góry, przeskocz pod nią, podciągnij się do góry i ostrożnie przeturlaj na lewą stronę. Znajdziesz się w MIP04C05, tym razem będziesz miał nieco czasu by przeturlać się na występ. Stań wyprostowany i wespnij się na górę zanim zostaniesz uziemiony. Albo wypróbuj następującą kombinację: przeturlaj się i biegiem skocz na występ.

Sekret

Spójrz na prawo pionowej piły. Czy twe kaprawe oczęta zauważyły cokolwiek? Gdy piła znajdzie się poza drogą postaraj się biegiem przeskoczyć niebezpieczny obszar i podciągnij się na górę. MIP04C10. Skocz po pierścień, który wyłączy piłę. Jeśli przegapiłeś lub zrezygnowałeś ze starcia się z poprzednim sekretem, idź na prawo i użyj CHANT, by uwolnić Mudokonów. Zeskocz z powrotem do MIP04C05 i daj kroczek w lewo, wymierz dokładnie czas na odpowiedni moment, skocz i podciągnij się do góry. Skocz z powrotem na wyższą ścieżkę i przejdź w lewo do MIP04C07. Przeturlaj się pod trzema



pilami i skieruj się w stronę MIP04C08, następnie wskocz do szczeliny by znaleźć się w MIP04C12, a następnie przejdź do MIP04C11. Nie próbuj używać dźwigni, a zamiast tego weź gromadkę Mudokonów na prawą część ekranu do C12 i nakaż im zaczekać (WAIT), do momentu, gdy nie otworzysz im bezpiecznej drogi do wyjścia. Będąc samotnie w C11 pociągnij za dźwignie i zjedź windą na dół dwa piętra do MIP04C14. Zatrzymaj się przy pierwszej platformie z niebieskim czymś. Poczekaj, aż Slig zniknie z pola widzenia i zaproś Mudokona na spacer (FOLLOW), a następnie ponownie wydaj rozkaz WAIT, w momencie gdy on będzie stał na skraju przepaści. Gdy Slig znajdzie się pod piłą skocz i pociągnij za obręcz. Zjedź windą na dół by dostać się do MIP04C15, wespnij się na górną ścieżkę i nią wróć do C14. Ponownie wejdź na górę prosto do MIP04C14, następnie podciągnij się i wskocz do włazu, który zaprowadzi Cię do MIP04C12. Przejdź na prawo i pociągnij za dźwignię w C08. Wróć do włazu i nim dostań się do C13, oraz przejdź się z powrotem do windy w C14. Zabierz Mudokona windą na górę i zostaw go w C12 razem z innymi pracującymi stworkami. Idź w prawo do MIP04C08 i wjedź windą na górną ścieżkę i wróć nią do MIP04C07. Wyłącz wszystkie piły, podciągnij się na występ z którego spada pył, następnie w MIP04C09 z rozbiegu przeskocz nad szczeliną i przeturlaj się pod piłą. Skocz w taki sposób by chwycić się obręczy i wyłączyć kolejną porcję pił. Wróć skacząc nad przepaścią i weź trójkę Mudokonów ze sobą prosto do C08, w którym znalazłeś poprzednio trzy dźwignie. Każ im poczekać, a następnie po jednej sztuce przeprowadź do windy i tam znowu każ im czekać. Nie zapomnij o kolejnej trójce Mudokonów zostawionych w C12. Zbierz wszystkie stworki w C07 i uwolnij ich. Musisz przy tej akcji specjalnie uważać na ślepych Mudokonów, którzy mają tendencję do rozdzielania się i oddalania od zwartej grupy. Gdy teren został już z pracusiów wyczyszczony wróć do C11 i zjedź windą na dół. Idź na prawo, wskocz w szczelinę w C15 i skieruj się do drzwi w C16 by się ostatecznie z tego etapu wydostać.





MINES 6

MIP05C27. Ostrożnie wkrocz na kolejną planszę do MIP05C01. Na paluszkach miń stróżującego Sliga, zatrzymaj się w momencie gdy sensory ruchu znajdą się w pobliżu Ciebie. Gdy minie krytyczny moment, zeskocz do kolejnego poziomu (C02) i znowu cichaczem przejdź na prawą stronę do kolejnej planszy MIP05C03. Starając się uchronić od sensorów ruchu i Sliga przejdź na paluszkach obok niebezpieczeństwa do C04. Tam ponownie czeka cię spotkanie z wykrywaczem ruchu i bombami. Zeskocz na dół i rozbrój dwie bombki, na paluszkach przedostań się na niższą ścieżkę i przez C03 przejdź do MIP05C02. Tam przeskocz nad bombami stań na wprost wózka i wciśnij strzałkę w górę. Przetocz wózek na prawo, który uaktywni i jednocześnie dezaktywuje bomby oraz przerobi na marmoladę wszelkie Sligi. Nie zatrzymuj się i jedź do MIP05C06 gdzie znajdziesz Sliga a poniżej trójkę Mudokonów. Poczekaj aż Slig przespaceruje się na tyle daleko od Mudokonów byś mógł zacząć sensownie działać. Wciśnij CTRL i zrzuć wózek na Sliga, ponownie wciśnij CTRL by wydostać się z pojazdu i zaproś wszystkich Mudokonów do C07 na prawo. Szybko zaCHANTuj, aby ich uwolnić. Wróć do miejsca z wózkiem i weź go na skraj w C07 i zrzuć go do C08 rozjeżdżając przy okazji kolejnego Sliga. W MIP05C08 wciśnij CTRL i wysiądź z zabójczego wózka, następnie przespaceruj się na prawy skraj ekranu. Przeturlaj się w pobliże bomby na kolejnej planszy i postaraj się ją dezaktywować bez potrzeby budzenia sensorów ruchu. Jeśli zrobisz to zbyt ślamazarnie i wolno pojawi się na horyzoncie Slig, w takim przypadku skryj się za platformą i spróbuj ponownie szczęścia. Gdy bomba będzie już bezużyteczna wróć na lewo i powiedz Mudokonowi by za tobą podążał. Wróć z nim do C08 upewniając się, że Mudokon znajduje się po lewej stronie wózka. Sprawdź również czy przypadkiem żaden ze stworków nie ukrywa się w cieniu. Wskocz do wózka i przejedź się nim na prawo przerabiając na konfitury kolejną partię Sligów w MIP05C09. Zostaw wózek i na paluszkach przejdź do C10, podciągnij się do miny i dezaktywuj ją starając się nie ruszyć badających otoczenie sensorów. Przeturlaj się na lewo i powiedz parze Mudokonów by za tobą podążali, a następnie szybciutko wróć do C09. Zbierz wszystkich Mudokonów z drogi wózka i użyj go do zajechania kolejnego Sliga. Zbierz wszystkie stworki do MIP05C11, dezaktywuj bomby i używając CHANT uwolnij kolejną partię. Wskocz do wózka, by dojechać nim do MIP05C15. Zostaw wózek, wespnij się na górną ścieżkę i przejdź na lewą stronę do MIP05C14. Przeturlaj się wzdłuż ścieżki, stań normalnie na nogi i ostrożnie zejdź niżej po występach po lewej stronie. W MIP05C12 wejdź do drzwi po drugiej stronie torów, zaproś Mudokonów na spacer i przejdź z nimi na prawo prosto do MIP05C13. Uwolnij znanym sposobem wszystkie idące za tobą stworki i wróć przez drzwi, wejdź na górę i z powrotem przejdź do C15. Przy wózku na paluszkach przejdź na prawo do kolejnego obszaru oznakowanego jako MIP05C16. Cichaczem przejdź za Sligiem, który będzie akurat zajęty biciem Mudokona dlatego jest szansa, że Cię nie zobaczy. Dezaktywuj bombę zanim Cię Slig zauważy i przeturlaj się z powrotem na poprzednią planszę. Wejdź do wózka, przejedź po potworku, weź trójkę Mudokonów i uwolnij ich w C17 po czym zadowolony z kolejnej udanej akcji przejdź przez drzwi.



MINES 7

Znajdziesz się w MIP10C18. Wejdź do tunelu, który jawi się w tle, przejdź na paluszkach do kolejnej planszy po prawej. W MIP10C19 ponownie niczym profesjonalny szpieg przechytrz Sliga, pociągnij za dźwignię i wejdź na niewielką platformę po prawej stronie. Zacznij CHANT'ować, aby znanym już sposobem zawładnąć psychicznie Sligiem. Będąc na moment nim idź na prawo, zastrzel innego ziomka w momencie, gdy on znajdzie się dokładnie na przeciwko Twojego Sliga. Zniszcz przez CHANT'owanie swego niepotrzebnego już Sliga i przejdź na prawo do MIP10C20. Przygotuj się teraz na małe, niewielkie trudności. Wskocz do włazu, biegnij na prawo, pociągnij za dźwignię i nie zatrzymując się czyli będąc cały czas w biegu, przejdź do C23, zejdź niżej o dwa występy skalne, wybierz ponownie prawy kierunek biegu, miń dźwignię, by wreszcie wskoczyć na platformę przy końcu. Znajdziesz się w ten sposób w MIP10C26, poczekaj aż pojawi się na horyzoncie Sligi i CHANT'ując zawładnij nim. Wróć nim w lewą stronę, zabij wszystkich Sligów których zdołasz dojrzeć, następnie będąc nadal w postaci potworka pociągnij za dźwignię w C25, by w końcu zniszczyć Sliga ostatecznie i wrócić do swej normalnej postaci. Będąc sobą stań na przeciwko teleportu i pociągnij za dźwignię. Idź w lewo do MIP10C25, wejdź do pojazdu i przeroluj się na lewo.

Wysadź nieco min w C22, i nadal jadąc w lewo ostrożnie dostań się do najniższego miejsca w MIP10C20. Wysiądź z pojazdku, zbierz wszystkich Mudokonów w C20 oraz C19 i uwolnij ich w C18. Wyjdź przez drzwi.

RETURN TO BOILERS

Znajdziesz się w MIP06C10. Biegiem skocz w lewą stronę prosto do MIP06C09 i ponownie nie przestając biec w lewo, skocz i dostań się na górną ścieżkę. Tutaj bądź bardzo ostrożny, gdyż latający Sligowie będą Ci usilnie przeszkadzać. Postaraj się nie wchodzić im w drogę, lecz ostrzegam, że nie unikniesz z nimi zabawy w kotka i myszkę, gdzie to ty będziesz niestety grał rolę tego drugiego zwierzaczka. Pomocne w ukrywaniu są cienie, staraj się skakać między nimi, wprowadzając w obłęd latające kukły. W ten sposób postaraj się wspiąć na górę w lewą stronę do MIP06C01. Tam pociągnij za dźwignie, pobiegnij na prawo i skocz do góry w C02. Odkręć zawór i w momencie gdy ciśnienie zacznie gwałtownie wzrastać, zeskocz na dół i idź na prawo. Uważnie nasłuchuj odgłosów nadlatującego Sliga i w odpowiednim momencie ukryj się przed nim. W MIP06C04 biegiem skocz do zaworu odkręć go i zeskocz na dół, po czym skieruj się na prawo do MIP06C06. Ponownie biegnąc doskocz do trzeciego już z kolei zaworu, w momencie gdy licznik się uruchomi. Nie zaprzestawać biec na prawo, przefruń w tym tempie mniej więcej 8 ekranów i przeturlaj się pod występem w C07. Ta szybkość jest niezbędna po to abyś uratował się zanim wszystko wyleci efektownie w powietrze.



LEVEL 2

Siedzisz sobie w NEP02C01. Idź w lewo do C02, tam przeskocz sobie na lewo do niżej położonej głównej platformy.

Sekret



Odwróć się na prawym skraju i skocz na prawo by spaść prosto do włazu i przelecieć się na kolejny ekran do NEP02C08. Starając się nie zostać ustrzelonym niczym kaczuszka, idź na prawo (postaraj się od czasu do czasu poCHANT'ować, aby wkurzyć co nieco Sligów). W ten sposób znajdziesz się w NE2P02C09 gdzie będziesz musiał zatrzymać się przy każdej z dziewięciu kolumn i wykonać Quicksave'a. Kierując się w ten sposób, kroczek po kroczku powinieneś kolejno iść na prawo, następnie w lewo, aby wydostać się górą z prawej strony. Znajdziesz się w NEP02C10 i czym prędzej wykonaj Save'a. Szybciutko powiedz do wszystkich trzech Mudokonów ALL YA i FOLLOW, następnie postaraj się powiedzieć im WAIT, zanim czołowo nie zderzą się z bombami. Ostrożnie przejdź w pobliże wybuchowych zabawek i w znany już sposób zabezpiecz ich potęgę. Wespnij się w pobliże włazu i z rozbiegu skocz na lewo. Wróć do C09, następnie do C10 i CHANT'ując uwolnij Mudokonów. Podejdź do włazu i tym razem zrób z niego użytek wskakując do środka. Znajdziesz się w NEP02C01. Idź na lewo i skocz nad niższym występem.

Znajdziesz się po tych perturbacjach w NEP02C02, skocz w lewo na występ do NEP02C03 a następnie spadnij do szczeliny i wespnij się do C04. Tutaj wejdź na górną ścieżkę i zejdź na lewy występ by spaść lekko do włazu. Po wylądowaniu w NEP02C05 wykonaj skok na prawo, następnie w dół prosto na niższą ścieżkę i utrzymaj kurs wędrówki w prawo do NEP02C11. Przeczytaj to co jest napisane na kamieniu, zacznij CHANT'ować aby otworzyć portal i wejdź do niego jedną nogą, a następnie skocz. Przespaceruj się prosto do C07 i skocz do włazu prosto do NEP03C01. Idź na prawo do C02, przeturlaj się pod drzewem i pozwól sobie na upadek do NEP03C03. Tam znajdziesz dwoje zamkniętych na cztery spusty drzwi. Zejdź na lewą stronę do NEP03C04, idź w lewo wzdłuż górnej ścieżki, wskocz do włazu i przeczytaj kamień. Pozostaje ci jeszcze wrócić włazem do C04. Tym razem idź na prawo wzdłuż górnej ścieżki i poczytaj sobie wiadomości na kolejnym kamieniu. Wróć z powrotem na lewo i idź w tym kierunku wzdłuż niższej ścieżki. Zjedź na dół windą i zaserwuj sobie jeszcze jedną lekturkę kolejnego kamyka. Wróć na górę windą i przejdź do prawej planszy. Z C04 przeturlaj się wzdłuż niższej ścieżki prosto do NEP03C07. Ponownie zrób kilka fikołków po skalnym występie i wyląduj we włazie prowadzącym do NEP03C08. Poczytaj sobie kolejny kamyczek, a następnie zejdź z półki skalnej kierując się z powrotem w lewo włazem do C04. Podciągnij się do C03 i przekrocz próg wyżej położonych drzwi prowadzących do NEP03C09. Idź na prawo do NEP03C10 gdzie czeka na Cię kolejna lektura kamienia, po czym przejdź przez drzwi po prawej. Znajdziesz się w NEP03C03, wykorzystaj siłę CHANT'a i przejdź przez ptasi portal do C19. Wejdź na prawą półkę i idź dalej w tym kierunku do C11. Wejdź do drzwi prosto do NEP01C05, wejdź na występ po prawej do NEP01C01. Te śpiące zielone rzeczy to Fleeches, które lubują się w traktowaniu Mudokonów jako smaczne przekąski. Natomiast te czołgające się kałuże oleju nazywają się Slurgami i na szczęście w większości przypadków nikomu nie szkodzą ani nie wadzą, ale niestety potrafią zrobić wiele ambarasu w momencie gdy się na nie nieopatrznie nadepnie. Wśród takiego towarzystwa przeturlaj się na prawo i przeczytaj kolejny kamień, wykonaj skok i upadnij na następnej planszy NEP01C02. Poniższy teren nie zawiera ochronnych ścian. Po lewej stronie nie zaprzestawaj iść na dół do NEP01C03. Zeskocz odważnie w dół i z rozbiegu wskocz na półkę skalną a z niej prosto do włazu prowadzącego do NEP01C04. Tam poczytaj sobie kamień na temat pułapek duchów, następnie uderz w pułapkę i wejdź na górę by przejść przez drzwi do NEP06C01. Na paluszkach dojdź do lewego występu i pociągnij za dźwignię, po czym staraj się nie robić lądowiska ze Slurga, skocz na dół i ostrożnie wykonaj skok na prawo. Wejdź na





górę i pociągnij za drugą dźwignię, szybko zanim Fleech się do ciebie dobierze zejdź w dół i przejdź przez drzwi. Za nimi będzie pomieszczenie NEP06C02, w którym będziesz musiał cichaczem przejść koło lewej dźwigni, lecz uważaj, gdyż jeśli ją poruszysz Fleech się rozbudzi. Odwróć się, skocz i pociągnij za drugą dźwignię. Teraz biegiem skocz i pociągnij za trzecią z kolei i swobodnie opadnij w dół i wbiegnij w drzwi zanim zostaniesz przez stwora złapany. Znajdziesz się teraz w kolejnym miejscu oznakowanym jako NEP06C03 i co gorsza postąpić musisz podobnie jak przed chwilą czyli pociągnij za dźwignie, odwróć się, skocz na prawo, pociągnij następną dźwignie, przeskocz na prawą stronę i złap za trzecią wajchę, po czym spokojnie zejdź na dół i wkrocz przez drzwi. Znajdziesz się w NEP06C04 w którym ostrożnie i cichuteńko czmychnij na prawo, pociągając po drodze za każdą z trzech obręczy. Na paluszkach przejdź w lewo, wejdź na górę i pociągnij za dźwignię. Z rozbiegu skocz na prawą stronę, pociągnij za drugą dźwignię i wejdź w drzwi prowadzące do NEP04C01. Tutaj na paluszkach przejdź w lewo i przeczytaj kamień, nie hałasując przejdź na prawą półkę skalną i skocz do włazu prowadzącego do NEP04C02. Czeka cię kolejna lekturka kamienia oraz bezszelestne zrobienie jednego kroku w lewo i na dół do NEP04C03. Uderz w GhostTrap, która ujawni tobie potężną zieloną obręcz niewidzialności. Szybciutko użyj jej dobrodziejstw, wykonaj Quicksave i wskocz do włazu prosto do NEP04C01. Jak najszybciej pobiegnij w lewo i ostrożnie zejdź do C03. Na samym dole użyj CHANT i przeturlaj się lub przebiegnij w prawo do NEP04C07. Wejdź po występach skalnych i wróć w lewo górną ścieżką do NEP04C03. Wejdź na kolejny ekran (NEP04C02) i ponownie użyj CHANT, aby stać się niewidzialnym. Wejdź do C01 i w otwarte drzwi do NEP04C04. Idź w lewo i wejdź w kolejne drzwi prowadzące do NEP05C06. Tutaj biegiem przeskocz nad lewą szczeliną i idź dalej prosto do NEP05C05. Znowu wykorzystaj siłę CHANT aby otworzyć ptasi portal. Wskocz do dołu i idź na lewo do NEP05C04. Wskocz do włazu w tle i skieruj się w prawo do NEP05C05. Przeczytaj kamień, a następnie wykorzystaj drogę przez właz do NEP05C02.

Sekret

Ten sekret jest dość trudny i możesz stracić kilku Mudokonów, zdecyduj się więc czy chcesz ofiar czy po prostu skaczesz we właz (prosto w ramiona levelu trzeciego).

Przeturlaj się w lewo do sekretu NEP06C10. Wykonaj CHANT i skocz przez portal do NEP05C11, w którym zobaczysz śpiących Sligów. Podciągnij się i skocz na prawo. Pociągnij za dźwignię i skocz do szczeliny by zawisnąć. Cichutko przejdź w lewo do NEP05C12, i biegiem wskocz na występ. Przeturlaj się na drzwi pułapkę, dezaktywuj bomby i jak najszybciej przeturlaj się do przodu. Pociągnij za dźwignię i ostrożnie zejdź na dół. Przykucnij po prawej stronie mieszanki wybuchowej, skieruj twarzyczkę w lewą stronę i uaktywnij bombę. Gdy detektory ruchu zaalarmują władze, przeturlaj się na prawo, pociągnij rozkazami wszystkim Mudokonów i uwolnij ich. W końcu skocz do włazu na główną ścieżkę NEP05C01. Wskocz do włazu.





LEVEL 3

Znajdujesz się w SVP06C23. Biegnij na prawo, przez drzwi do następnej planszy SVP06C03. Przeczytaj co jest napisane na kamieniu, przejdź na prawą stronę ekranu, pociągnij za dźwignię i wróć na lewą stronę wskakując do włazu. Po wylądowaniu przejdź na prawo do C02, gdzie ponownie czeka cię lekturka kamienia. Zawładnij psychicznie Scrabem, który siedzi sobie w tle i użyj go aby zniszczyć Fleech'a (wciśnij 1 a następnie CTRL). Po tym niszczącym czynie uzupełnij go zniszczeniem Scraba, którego posiadłeś na tę krótką chwilkę. Wskocz do szczeliny i zejdź na dół do C04. Pociągnij za obręcz następnie za dźwignię i wróć do C03. Uderz w Ghost Trap i przejdź przez drzwi do SVP06C09. Szybciutko przebiegnij się w lewo przez kilka ekranów do C05 i wskocz do włazu. Uderz w pułapkę, następnie użyj CHANT i biegiem wróć do C06. Pociągnij za dźwignię i kontynuuj swój bieg w prawo do C07. Znowu pociągnij za dźwignię i przeturlaj się by wyjść przejściem na półce skalnej w C09. Przeskocz nad szczeliną, idź w prawo, wskocz do włazu i wejdź na górę. Znajdziesz się po tych krokach w SVP06C11. Ostrożnie wejdź na szczyt ścieżki i cichutko na paluszkach skieruj się w lewo do C10. Tam z rozbiegu wskocz na lewy występ, przeczytaj kamień po czym pociągnij za dźwignię. Otumań swym umysłem Scraba, rusz nim w prawo do C11 i zabij Fleech następnie wróć stworkiem do C10 i ponownie użyj siły CHANT, by wrócić do swej własnej postaci. Pociągnij za dźwignię i wróć do C11. Zeskocz na dół, pociągnij za dźwignię i uderz w Ghost Trap. Wespnij się nad małą mesą, zeskocz do C14 i skieruj się na prawą stronę do C15. Teraz na paluszkach przejdź do włazu i wzleć nad kolejną małą mesą, a następnie użyj CHANT i uciekaj na prawo do SVP06C16. Szybciutko wejdź na występy i utrzymuj kurs prosto do C12. Uderz w pułapkę, zejdź na dół i przez drzwi do C18. Przeczytaj kolejną historię na kamyku i przejdź na prawo do C19. Posiądź znanym sposobem ciało i umysł Scraba, a następnie weź go do C18. Spraw by wydał z siebie przeciągle HOWL (klawisz 2), wejdź na uciskową płytę i poszatkuj drugiego Scraba (1 a następnie CTRL). Będąc nadal w nie swojej skórze przespaceruj się na prawo, zejdź niżej po barierce i zakończ żywot kolejnego ziomka. Przebiegnij się w lewo do C17 i opuść CHANTując ciało obce. W SVP06C19 zejdź na dół i wejdź na planszę po lewej stronie, następnie kierując się wzdłuż górnej ścieżki przejdź się do C17. Uderz w pułapkę i uciekaj na prawo starając się uniknąć bliższego spotkania z Fleechem w C21. Następnie uderz w kolejną pułapkę i wróć biegiem do C19 a następnie przez drzwi do C22. Pobiegnij w lewo, wejdź w drzwi w C25, które zaprowadzą Cię do SVP07C01. Pobiegnij w lewo do SVP07C02.

Sekret

Przeturlaj się pod występem i zeskocz pięterko niżej do SV07C07. Omiń w miarę możliwości bez obrażeń Scraba, wykorzystaj CHANT i biegiem skocz przez portal co C08. Bądź teraz wyjątkowo szybki i rozważny. Powiedź ALL YA, pociągnij za dźwignię i wydaj rozkaz FOLLOW. Pobiegnij w prawo, zeskocz poziom niżej do C09, następnie pociągnij za dźwignię, idź w lewo i znowu zeskocz nieco niżej. Przeturlaj się pod piłami, wejdź ostrożnie w obszar trzech dźwigienek, a gdy będzie już bezpieczniej wejdź w górę, przeturlaj się pod piłą. Następnie wstań i pociągnij za dźwignie by przystopować obniżanie się pił. Poturlaj się, weź Mudokonów, aby zeszli na lewą stronę i używając CHANT obdaruj ich wolnością. Aby wrócić do C08 zejdź na dół, wróć do poprzednich pił, wespnij się do C09 idź na prawo i znajdziesz się w powyższej lokacji. Z niej wskocz do włazu i wróć główną ścieżką do SVP07C02.

Wejdź na górę, użyj CHANT i skocz przez ptasi portal do C04. Przeczytaj kamienie, a następnie zawładnij Scrabem spacerującym w tle, następnie potrenuj Scrabowanie (1 a następnie CTRL). Gdy już dostatecznie ogłupisz wszystkich wokół, wyjdź ze Scraba i wskocz do włazu prosto do SVP07C03. Wejdź w drzwi na drugim poziomie do SVP02C02. Idź w lewo, wespnij się do mesy, wskocz do szczeliny i przeturlaj się na kolejny ekran do C01.

Sekret

Przejdź w lewo następnie w dół i z powrotem w prawo. Na prawym skraju zielonych butelek, obniż się na niewidoczny występ. W C05 z rozbiegu wskocz do włazu a następnie poCHANTuj i skocz przez portal do SVP02C06. Gdy Scrab znajdzie się po twojej prawicy, biegiem przeskocz na lewy występ, następnie opanuj fizycznie i psychicznie stwora i wrzuć go do skrzyni po prawej stronie. Teraz szybko wyjdź z jego skóry i pociągnij za dźwignię. Powiedz ALL YA, skocz na dół i obniż barierę. Powiedz Wait, następnie zrób Quicksave, zjedź na dół windą i zatrzymaj się przy portalu. Powiedz ALL YA, FOLLOW następnie WAIT. Zbierz wszystkich Mudokonów i CHANTując uwolnij je wszystkie. Teraz wskocz do włazu na prawo do C05 i wespnij się do góry.

SVP02C01. Pociągnij za dźwignię i poczekaj aż Fleeches zacznie na Ciebie szarżować, następnie podbiegnij lub

przeturlaj się do Ghost Trap i uderz w nią. Wskocz do włazu i pofruń na sam szczyt. Skocz na prawo, następnie w tym samym kierunku przeturlaj się do C02. Zejdź na dół na dolną ścieżkę i przetocz się na prawo mijając właz. Zejdź na dół na ostatnią platformę prowadzącą do kolejnego ekranu SVP02C03. Zauważ właz, przeturlaj się na prawo do C04. Zwab parkę Fleeches na środkową ścieżkę w C03, następnie wskocz tam do włazu i przeturlaj się z powrotem w prawo by tam uderzyć w Ghost Trap. Teraz spokojnie wskocz do włazu lub też skorzystaj z tego, który znajduje się w C03, lecz przedtem będziesz musiał się tam dostać. Przeturlaj się w lewo, wespnij się do C02 i wejdź w lewe wyjściowe drzwi, by znaleźć się z powrotem na ekranu z wieloma drzwiami. W SVP07C03 wejdź do drzwi znajdujących się na ekranie po prawej stronie. Dotrzesz w ten sposób do SVP01C01. Wejdź na wyższą ścieżkę i przeturlaj się na prawo do C02. Zignoruj całkowicie Scraba, wskocz do szczeliny i przeroluj się na prawo do C03. Nie zaprzestawaj wykonywania gimnastycznych fikołków aż znajdziesz się w C04. Będziesz musiał uderzyć w dwie Ghost Trap aby otworzyć drzwi. Zejdź na niższą ścieżkę i idź w lewo z powrotem do poprzedniego ekranu. W C03 pociągnij za dźwignię i pobiegnij na prawo do C04, następnie wskocz na wyższą ścieżkę i przeturlaj się na lewo. Idź do C01 i gdy tylko znajdziesz się w pobliżu Scraba z C02, Fleeches natychmiast przystopują. CHANTując posiądź Scraba i zdepcz Fleeches, zanim one Cię zjedzą. Wyjdź z obcego ciała i wróć do C03, by tam uderzyć w pułapkę i wrócić do C02. Użyj CHANT, aby stać się niewidzialnym zejdź na dół i pociągnij za dźwignię. Uderz w tę pułapkę i wespnij się na górę zanim Scrab cię zdoła zauważyć. Wróć do C03 i wejdź w drzwi. W SVP01C06 idź w lewo do C05. Powiedz ALL YA i gdy Fleeches zgrupują się po prawej stronie ekranu, idź na prawo do C06. Wskocz do włazu, a następnie pobiegnij i skocz do lewego włazu. W C05 szybko się odwróć, a w momencie gdy Fleeches zaczną Cię gonić, ty wskocz do pułapki, uderz w nią i skocz do włazu. W C06 wróć i pobiegnij w lewo do C05. Ponownie użyj CHANT, aby stać się niewidzialnym, biegnij na prawo do C06 i wskocz do włazu. Idź na prawo i wskocz do kolejnego włazu. Znajdziesz się w SVP01C07 gdzie powinieneś uderzyć w pułapkę i wrócić do włazu zanim staniesz się widzialny. W C06 przejdź przez drzwi prowadzące z powrotem do SVP07C03. Wskocz w prawy właz i przejdź lewą stroną do najwyżej położonych drzwi po lewej stronie. Znajdziesz się w SVP05C02. Ostrożnie obejrzyj wszystko godne uwagi na tej planszy. Pobiegnij w prawo prosto do P05C03, stań na krawędzi górnej platformy, i w momencie gdy pojawi się Scrab, zawiśnij na niej. Gdy Scrab skoczy na dół, podciągnij się i pobiegnij w lewo do C01, gdzie powinieneś pociągnąć za dźwignię. Idź i przeturlaj się w lewo, poczekaj na krawędzi do momentu gdy pojawi się drugi Scrab. Gdy obydwoje zaczną ze sobą walczyć wskocz na niższą ścieżkę, uderz w pułapkę i wespnij się z powrotem na górę. Przeturlaj się do C02 i stań na szczycie włazu. Gdy Scrab wyjdzie z ekranu, wskocz do włazu i wejdź do drzwi prowadzące do SVP05C04. Pobiegnij w prawo do C05 i wykorzystaj właz. Gdy Scrab znajdzie się w pobliżu twej postaci poczekaj, aż przejdzie on na drugą plansze. Zeskocz na dół, uderz w pułapkę i stań przy włazie. Gdy Scrab będzie miał ochotę, aby biegiem do ciebie wrócić, wskocz do włazu. W C05 gdy nadejdzie w miarę bezpieczna chwila, wskocz na górny występ skalny i wejdź do włazu. Przejdź przez drzwi do SVP05C07. Wskocz do dolnego włazu z powrotem i natychmiast wskocz na występ na którym znajdziesz pułapkę. Nie uderzaj w nią jeszcze, lecz poczekaj na moment, gdy Scrab będzie tak daleko po lewej stronie, że zacznie się odwracać. Wtedy uderz w urządzenie tak aby spadło i pobiegnij w prawo by wykorzystać zbawienny właz. Znajdziesz się w tle planszy C07. Wejdź na samą górę i idź na prawo do C08. Wskocz do włazu i szybko pobiegnij do C09, następnie uderz w pułapkę i wskocz do kolejnego włazu. Idź w prawo do C09 i wyjdź przez drzwi. Znajdziesz się w SVP07C03, przejdź przed drzwi, które znajdują się dokładnie na środku, otoczone przez inne wyjścia. Znajdziesz się w SVP03C06, idź w lewo do C05 wskocz do włazu i nie zaprzestawaj biec. W C03 ponownie wykorzystaj właz, uderz w pułapkę i po raz kolejny zacznij biec, aż do C01. Stań przy włazie i gdy Slurg odejdzie z drogi, wskocz do włazu zważając by nie ruszyć stworka. Znajdziesz się w C01, idź na prawo, ale na tyle ostrożnie by nie obudzić Fleeches. Przejdź do C03 zeskocz z klifu i uderz w pułapkę, po czym wskocz do włazu. W C02 ponownie uderz w pułapkę, ratuj się znowu zbawiennym włazem i wyskocz prosto w C03 i C04. Biegnij w prawo starając się unikać bliskiego kontaktu ze Scrabem. Przebywając w SVP03C05 wskocz na półkę skalną i pobiegnij w prawo, następnie wróć niższą ścieżką i ponownie walnij w pułapkę. Pobiegnij w prawo, wskocz na występ i przejdź przez drzwi w C06. Znajdziesz się w SVP07C03, przejdź przez najwyższe drzwi widoczne w tle, które zaprowadzą cię do SVP08C01. Idź na prawo, zignoruj dźwignię, natomiast w C03 nie daj się skusić na skok do włazu. Zejdź niżej z krawędzi i ostrożnie przeroluj się na lewo do C01. Ostrożnie zejdź z prawego występu. Znajdziesz się w SVP08C05 gdzie znajdziesz...



Sekret



Przedtem musisz cichuteńko, na palcach zejść na sam dół. Zważając na Slurga, zejdź na dół po sekretnym występie po prawej stronie, który zaprowadzi cię do C06. Wykorzystaj CHANT i przeskocz przez portal, po którym znajdziesz się w SVP08C07. Przeturlaj się na prawo do C08, pociągnij za dźwignię i szybciutko wskocz na wyższą ścieżkę z której przeturlaj się w lewo do C07. Użyj dźwigni by usmażyć Fleechesów, a następnie weź Mudoków na prawo i uwolnij ich w C08. Wskocz do włazu do C6, a następnie przejdź do C5.

Na paluszkach przejdź obok Slurga i uderz w pułapkę, by po chwili wskoczyć biegiem do włazu. Znajdziesz się w SVP08C01. Pobiegnij w prawo do C03 i wskocz do włazu. Podejdź do pierwszej dźwigni i zaCHANT'u by stać się niewidzialnym, a następnie pociągnij za dźwignię. Szybciutko pociągnij za drugą dźwigienkę zaraz po twoim upadku w SVP03C03. Pobiegnij w prawo do C04, uderz w pułapkę, i z rozbiegu skocz na występ po prawej i co sił w nogach wróć na środkową ścieżkę a następnie przejdź przez drzwi w C03. Znajdziesz się po tych manewrach w SVP07C03, przejdź przez drzwi umiejscowione w najdalszej prawej części ekranu, które dodatkowo jeszcze znajdują się nad tymi, które są najniżej. Po poprawnej decyzji powinieneś się znaleźć w SVP04C01. Pobiegnij w prawo przeskakując po drodze nad dwiema szczelinami, szybciutko miń Fleeches i wpadnij na chwilę do C02, po czym wskocz do włazu. Gdy Scrab znajdzie się po prawej stronie pociągnij za dźwignię. Zeskocz na dół i na palcach przejdź w lewo do C01. Pociągnij za kolejną dźwigienkę i przeniknij niczym duch na prawą stronę do C02. Tam stylem szpiegowskim wskocz na występ i bezszelestnie pociągnij za dźwignię. Używając siły CHANT'a posiądź Scraba i użyj jego otumanioną twym umysłem postać do zlikwidowania Fleeches. Następnie wróć i ponownie użyj na Scrabie pułapki. Zejdź na dół i idź w lewo do C01. Uderz w pułapkę i wróć do C02. Ponownie wypuść Scraba, zaCHANT'u dla niewidzialności i przejdź przez drzwi prosto do SVP04C05. Zejdź na dół na niższą ścieżkę i przeturlaj się w lewo do C03. Pociągnij za dźwignię i z powrotem przeturlaj się do C05. Szybko posiądź umysłem Scraba i zabij nim Fleeches. Wyślij Scraba w lewo do C03 i tam go zostaw samemu sobie. Przeturlaj się z powrotem do C03 i pociągnij za dźwignię by stwora uwięzić. Wróć do C05, wejdź na górną ścieżkę i przejdź z powrotem do C04. Wskocz do włazu, na paluszkach podejdź do dźwigni i pociągnij za nią. Z powrotem cichuteńko wskocz do włazu, dzięki czemu wrócisz do C03 lecz tym razem przejdź na niżej położoną dróżkę. Pociągnij za dźwignię, która otworzy barierę w tle i na pierwszym planie. Jeśli zauważysz Scraba pętającego się w pobliżu, posiądź go umysłem i przeprowadź do C05, by go tam zostawić. Następnie posiądź drugiego widocznego Scraba i zabij wszystkich Fleeches. Przyprowadź stworka z powrotem do C03 i wypuść go. Przynieś w ten sam sposób drugiego scraba z powrotem do C03, przeturlaj się i pociągnij za dźwignie, by w ten sposób złapać i uwięzić w pułapce parkę uroczych stworków. Wróć po tej operacji na tło i uderz w pułapkę. Będziesz musiał otworzyć barierki w odpowiednim momencie. W C05 wejdź na platformę i przygotuj się na przeniesienie na wyższą ścieżkę. Wykorzystaj CHANT dla niewidzialności i pobiegnij w lewo do wyjścia. Wskocz do włazu, a następnie do drugiego widocznego w dol-



nej, lewej części ekranu. Znajdziesz się po tych perturbacjach w SVP07C04. Przejdź przez drzwi i pobiegnij w lewo do C01. Przeturlaj się pod belką i wkrocz do teleportera. Biegiem przeturlaj się na prawo do C03 i staraj się utrzymać wykonywanie fikołków, aż pozwolisz sobie spaść z krawędzi. Wróć w lewo do teleportu wyprzedzając Scraba. Wylądujesz po prawej stronie, starając się nie zatrzymywać. Wskocz do włazu w C04 i ze szczytu mesy przeturlaj się w prawo i zrzuć do teleportera. Znajdziesz się w C06, gdzie musisz szybko skierować się w lewo i wkroczyć w kolejny teleporter znajdujący się w C05. Skocz z rozbiegu na platformę, wykonaj tę kombinację jeszcze raz i wróć do C06. Skocz na niższą ścieżkę i ponownie skieruj się w stronę teleportera tak aby zdążyć przed Scrabem Idź na prawo do C07, przebiegnij po naciskowych płytach, a ochronne bariery opadną, torując ci kulturalnie drogę. Teraz wyostrz zmysły, rozprostuj, poćwicz palce, gdyż czeka cię nieco trudniejszy etap wędrówki. Zejdź z występu do SVP10C02, biegiem skocz na lewy występ jak najdalej umieszczony od Sloga. Ponownie z rozbiegu przeskocz nad stworem, a następnie wpadnij do teleportera w C03. Przeturlaj się pod belką i wyląduj na twardym podłożu, z którego kontynuuj katurlanie się w prawo. Szybko wstań, posiądź umysłem Sloga i weź go do teleportera. Wystrzelaj nim tyle Slogów ile będziesz w stanie, pobiegnij szybko na prawo od Fleecha do C05. Przejdź przez teleporter, uderz w pułapkę i CHANT'owaniem zrób siebie niewidzialnym. Wespnij się szybko na prawo i uderz w kolejne dwie pułapki. Przebiegnij się do kolejnego teleportera zanim staniesz się widzialny. Szybko zrób Save i wykonaj dwa kroki ku drzwiom. Gdy Fleeches rozpocznie się ruszać, wejdź na górę i uderz w pułapkę. Odwróć się i z rozbiegu skocz, podciągając się z krawędzi na przeciwny występ skalny, a następnie skocz z powrotem i wejdź przez drzwi do SVP11C02. Idź w lewo do SVP11C01. Uderz w pułapkę i wyłącz elektryczną barierę. Zbierz wszystkich Mudokonów i zaprowadź ich wszystkich do C02, gdzie CHANTując uwolnij ich. Ostatecznie przejdź przez drzwi do NEP05C08, przejdź przez C09 i wskocz do włazu.



LEVEL 4.

MUDOMO (Paramities)

Znajdujesz się w PVP01C01. Idź na prawo i powspinaj się co nieco w C15, idź dalej na prawo do C16. Przeczytaj sobie kamień, idź na prawo, a Paramite zwieją na twój widok - chociaż oni... Wejdź dalej do C17, z rozbiegu skocz na występ i kontynuuj wędrówkę. Przeczytaj wszystkie historie i manuale spisane na kamieniach, aż wejdziesz do PVP01C18. Z rozbiegu skocz na prawo i nie zmniejszając tempa poruszania się wbiegnij na kolejną planszę, a następnie skocz na niższy poziom do C02. Idź dalej na prawo do C03, przeczytaj kolejny kamyczek, posiądź umysłem i ciałem Paramite i zrób sobie ze Slurgów kolacje. Przejdź głodnym stworkiem pod obręczą i pociągnij za nią, by obniżyć barierę. Wyjdź z Paramite i wróć do swej własnej postaci, idź na prawo do C04 i posiądź tym razem siedzącego w tle stworka. Wejdź z nim na siatkę i pociągnij za obręcz. Wyjdź z Paramite i idź na prawo do PVP01C05. Stań na drzwiach pułapce i użyj CHANT. Użyj Paramite aby wspiąć się po siatce i pociągnąć za obręcz. Wypuść ze swych szponów stworka i idź na prawo do C06. Wespnij się po skałkach i zejdź na dół do kolejnego obszaru (C07), w którym przeturlaj się szybko w lewo do C08. Znowu użyj swej mocy, aby posiąść Paramite, wespnij się i pociągnij za obręcz, która tym razem obniży windę. Wyjdź ze stworka i szybciutko pociągnij za dźwignię (znajduje się dwa obszary niżej w C10), zanim Paramite Cię zaatakuje. Zjedź na dół windą do C09 i wejdź do kolejnej planszy, tam się szybko odwróć, pociągnij za dźwignię, wejdź na windę i zjedź na dół. Znajdziesz się w PVP01C11. Pociągnij za dźwignię, szybko z rozbiegu wskocz na prawy występ i idź na prawo do C13. Pociągnij za dźwignię i przebiegnij się na prawo przez C14, aby zawisnąć na występie w C19. Idź na prawo do C12, wejdź przez drzwi i przespaceruj się w prawą stronę prosto do PVP07C07. Wskocz do włazu i idź na prawo do C08. Nie zaprzestawaj marszu i całą drogę do C10 postaraj się przeturlać. Wskocz do włazu i wróć do C09. Przeczytaj kamień, aby dowiedzieć się co nieco o mówiących Paramite. Posiądź jednego z klientów i weź pozostałych aby za tobą poszli (klawisz 6 a następnie 2). Idź z nimi w lewo, przy Fleeches w C08 wydaj rozkaz do ataku (5 na klawiaturze), co wywoła niewielką jatkę na korzyść twą i twych tymczasowych podopiecznych. Zabierz Paramite w którym się akurat znajdujesz w pobliże obręczy i pociągnij za nią, aby drzwi się otworzyły. Wyjdź ze stworka przejdź przez drzwi i skieruj się w lewo do C07. Wskocz do dziury, a następnie do włazu prosto do C11. Przeturlaj się szybko zanim Paramite dostanie cię w swe łapki, a powinieneś w jednym kawałku znaleźć się w C12. Przejdź przez drzwi do PVP10C01, idź w lewo i wespnij się do C02. Idź na lewo aby wkroczyć do C03. Ostrożnie przejdź pod pierwszym występem i wespnij się nią niego. Przeczytaj kamień i postaraj się nie spychać ani nie tykać stworka pod żadnym pozorem. Przejdź nad mięsnym workiem i wskocz na niego aby uwolnić z zawartość. Aby ją wsiąść po prostu przykucnij z lewej strony leżącego mięsa i uderz w CTRL. Idź w lewo do C04 i postaraj się aby Paramite oddalił się od Ghost Trap. Rzuć mięsem w prawo, zeskocz na dół i uderz w pułapkę. Wejdź na górę i idź w lewo do C05. Przeczytaj kamień i CHANT, aby stać się niewidzialnym, następnie pobiegnij w lewo do C06. Zejdź na dół, uderz w pułapkę i z rozbiegu skocz na lewą półkę zanim staniesz się widzialny. Przejdź przez drzwi i kontynuuj wędrówkę w lewo do PVP10C07. Uderz w trzy pułapki i przejdź przez drzwi do PVP07C01. Od drzwi biegiem przejdź na koleiną planszę, skocz na występ i użyj CHANT, a następnie skocz przez portal.



MUDOMO 1

Znajdziesz się w PVP08C01. Przeczytaj kamień a następnie wskocz do włazu. Po lewej stronie ekranu przejdź przez niższe drzwi do PVP09C01. Uderz pierwszą Ghost Trap, następnie zawładnij Paramite, spraw nim, by skoczył i pociągnął za obręcz aby zlikwidować barierę. Ostrożnie rusz stworkiem do następnej planszy w lewo. Tam, w PVP09C02 zrób sobie kolacyjkę ze wszystkich Slurgów, starając się nie deptać po nich. Zrób to samo z Fleeches i idź w lewo. W C03 pociągnij za obręcz aby przywołać windę i dalej będąc w skórze stworka idź w lewo. Szybko zrób save, pobiegnij w lewo i używając spacji przeskocz nad szczeliną. Jeśli zostaniesz zabity będąc Paramitem, wrócisz do swej postaci, ale musisz w takim przypadku i siebie zabić, zrestartować grę od przed chwilą zrobionego save i powtórzyć skok. Zejdź na dół w lewo i zawiśnij na krawędzi w C05. Użyj Paramite aby ponownie pociągnął za obręcz, która wzywa nową windę. Rusz się stworkiem nad krawędzią i go zabij. W C01 będąc już sobą na paluszkach przejdź obok Fleeches w C02. Znajdziesz się w PVP09C03. Uderz w pułapkę i idź w lewo do C04. Weź windę na dół do C05 i idź w prawo do C06. Wejdź na środkową mesę i skocz w lewo a następnie w stronę pułapki, którą uderz. Skocz z powrotem w prawo dwukrotnie idź w lewo i przejedź się windą do gór do C04. Idź w prawo, na paluszkach przejdź obok Fleeches w C02, dostań się do C01 i przejdź przez drzwi.

MUDOMO 2

Znajdziesz się w PVP08C01. Przejdź przez niższe drzwi umieszczone po prawej stronie. Z PVP05C01 zejdź na dół i przeturlaj się na prawo do C02. Wejdź na górę i pociągnij za dźwignię. Zrób numer z zawładnięciem Paramite siedzącego w tle i rusz się nim na prawo aby wejść na kolejną planszę. Znajdziesz się w PVP05C03. Koniecznie wykonaj Save, rusz się Paramitem przez szczeliny, wejdź na górę po sieci i pociągnij za obręcz po prawej górnej stronie. Przesuń się na prawo, i jeśli podczas tych akrobatycznych manewrów zginiesz, spróbuj jeszcze razy wykorzystując do tego nowego stworka, który pojawi się w C02. Z C04 rusz się Paramitem na dół wzdłuż sieci i wskocz na mały teren na samym środ-



ku. Skocz i pociągnij za obręcz aby otworzyć barierkę. Idź do góry po kolejnej sieci i przejdź na prawo. W PVP05C05 wskocz do szczeliny, unikając jednocześnie spadających głazów. Pociągnij za obręcz i ostatecznie uwolnij od swej postaci Paramite, wracając do swojej w C02. Zejdź na dół, przeturlaj się do C04 i ostrożnie wejdź na górę. Skocz, uderz w pułapkę i przejdź do C05, aby wyjść.

MUDOMO 3

Znajdziesz się w PVP08C01. Wejdź w lewe drzwi umiejscowione na środkowym poziomie, następnie z PVP12C01 zeskocz z występu i spadnij swobodnie trzy plansze niżej do C05. Szybko uderz w pułapkę i użyj CHANT aby stać się niewidzialnym. Wejdź po półkach na prawo i skieruj się do kolejnego obszaru C04.



Sekret

Uderz w pułapkę i zejdź na niższy występ po prawej, przeturlaj się do C08 i użyj CHANT w imię niewidzialności. Wejdź na górę i przez drzwi do PVP15C06. Przejdź na cichutkich paluszkach i poczekaj, aż znajdzie się centralnie pod tobą, skierowany w lewą stronę. Pociągnij za obręcz i przeturlaj się na prawo a następnie zejdź na dół do C07. Wczuj się w trasę przez piły w lewą stronę. Kucnij i szybciutko przeturlaj się na lewą stronę pionowej piły. Gdy pojawi się Fleeches, przeturlaj się w taki sposób aby on znalazł się centralnie na drodze pracującej piły. Teraz wypracuj sobie drogę z powrotem w górę, na prawo zwisając na krawędziach powyższej planszy. Wyczuj ruch i przeturlaj się w odpowiednim momencie na prawo mijając pionową piłę. Ostrożnie przekoziołkuj pod prawą krawędzią środkowej platformy i skieruj się w lewo. Czas abyś szybko się ruszył i trzymając strzałkę w górę podciągnął się do góry. Skocz na prawo i ponownie przejdź poziom wyżej, aż do Mudokona przy kole. Uderz go (klawisz 5) i powiedz SORRY (7). Będziesz musiał go kilka razy w ten sposób uspokajać aby przekonał się do ciebie i poszedł za tobą nad krawędziami do kolejnej planszy PVP15C07. Weź wszystkich Mudokonów na podłogę i uwolnij ich. Wróć do C06 i wskocz do włazu. W C08 przeturlaj się na lewo i wyląduj w samym środku PVP12C04.

Uderz w pułapkę, a następnie CHANT'ując zrób sztuczkę z niewidzialnością. Wespnij się na kolejną planszę C03, skocz na każdą zajętą mesę i wejdź do kolejnego obszaru C02. Wespnij się na drugi występ, skocz w prawo i uderz w pułapkę, a następnie zrób dwa kroki i skocz do włazu. Zaprowadzi cię on do C01, w którym wystarczy przejść przez drzwi.

MUDOMO 4

Znajdziesz się w PVP08C01. Wejdź w prawe drzwi na środkowym poziomie do PVP04C01. Szybko zrób Save i zejdź z krawędzi prosto do włazu. Na paluszkach skieruj się w prawo do C02, nie przestając udawać szpiega pociągnij za dźwignię. Pobiegnij w prawo do C03, skocz na półki i zignoruj na razie pułapkę. Przekonaj Fleeches aby za tobą poczłapali na drugą stronę kamieni i wróć przechodząc po płytach naciskowych. Uderz w pułapkę i wróć do C02, a następnie wjedź windą na górę do PVP04C05. Tam po lewej stronie ujrzysz worek z mięsem, z których kopniakami postaraj się zwolnić zawartość, ale nie podnoś tego. Gdy Paramite będą się pożywiać, pobiegnij do kolejnego worka i podnieś nieco mięsa. Skorzystaj z windy prowadzącej do C06, rzuć mięso w prawą stronę aby pozostałe bestyjki się tam znalazły. Szybko wespnij się na górę i biegiem w lewo dostań się do C07. Wskocz na występ i przejdź przez drzwi.

MUDOMO 5

W PVP08C01 wejdź w drzwi po swej lewej ręce na samej górze poziomu, które zaprowadzą Cię do PVP11C01. Przejdź w lewo, aby znaleźć się nieco w tle do PVP11C02. Zignoruj dźwignię i idź w lewo do C03. Wskocz do pierwszego włazu i wyląduj po lewej stronie. Pociągnij za dźwignię, która wywoła ukazanie się Paramitów. Idź w lewo do C04, uderz w pułapkę i wróć do C03. Posiądź Paramite i pozwól aby pożywił się on Fleeches. Wskocz do włazu po twej lewej ręce i idź w prawo do C02. Pociągnij za dźwignię i idź w prawo do C01. Wskocz do włazu a następnie zeskocz na dolną ścieżkę i przejdź się w lewo do C02. Gdy Paramite się pojawi, Fleeches na jego widok uciekną. Uderz w pułapkę, która spowoduje, że barierki ochronne przesuną się co nieco. Wykonaj Save i znowu posiądź stworka, aby zjadł sobie kolejną porcję Fleeches, nie zostawiając nawet śladu nawet po tych z C04. (Będziesz się musiał nieco zabawić w kotka i myszkę, pełniąc oczywiście rolę kota). Ostatecznie wypuść z siebie Paramite i idź w lewo do C03. Uderz w ostatnią pułapkę i przejdź w lewo do C04. Wskocz do włazu i wyjdź.

MUDOKON SPOTTING GUIDE
ANGRY HE'S A POWDER KEG!
TELL HIM YOU'RE SORRY BY STANDING NEXT TO HIM AND PRESSING 7 BEFORE HE SMACKS YOU OR SOMEONE ELSE!
WIRED NO ONE SHOULD BE THIS HAPPY. SLAP THESE GUYS BY STANDING NEXT TO THEM AND PRESSING 5 TO KNOCK SOME SENSE INTO THEIR HEADS!
DEPRESSED TELL HIM YOU'RE SORRY (PRESS 7) HE'LL STOP WHINING. DON'T SLAP HIM THOUGH, OR HE'LL GET SUICIDAL!

MUDOMO 6

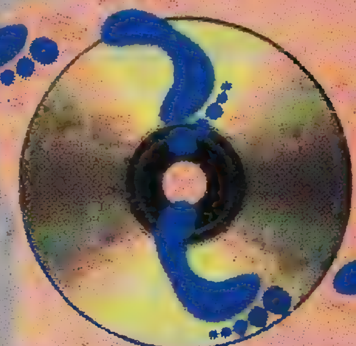
Znajdziesz się w PVP08C01. Stań na prawej krawędzi środkowego poziomu, skocz na prawo i podciągnij się do góry. Wejdź w drzwi po prawej stronie na samej górze poziomu do PVP03C01. Uderz w pułapkę i w momencie gdy na horyzoncie ujrzysz Paramite przeturlaj się dwa ekrany w prawo do C03. Wskocz do włazu i wyląduj w C04. Uderz w pułapkę i przeturlaj się w prawo do C05. Zbiegnij z występu i ponownie przeturlaj się po wąskim obszarze. Nie przestawaj się turlać, aż spadniesz z krawędzi. Znajdziesz się w PVP03C07.

Sekret

Zignoruj na razie drzwi i wskocz na prawo na małą platformę, a następnie przeturlaj się na prawo do C08. Nie stając na nogach przejdź na prawo i przeleć się po płytach naciskowych, które wywołają deszcz kamieni. Szybko posiądź jednego Paramite i ukryj się pod występem aż kamienie przestaną spadać. Rusz się stworkiem by pociągnął za obręcz, która aktywuje właz. Wyjdź ze stworka i wskocz do włazu prosto do FVP14C10. Szybko ponownie zawładnij Paramite i przesuń się w lewo przez siatki i pociągnij za obręcz. Szybko rusz się stworkiem w górę do PVP14C09. Spraw aby twój podopieczny szybko powiedział kolejno co następuje: ALL YA - 6, DO IT - 4, ALL YA - 6, C'MON - 3 i na koniec ALL YA - 6, a następnie DO IT - 4. Wyjdź z Paramite i będąc już Abe'm we własnej skórze w C10 skocz do włazu. Znajdziesz się w C09, uwolnij Mudokonów a następnie skocz do włazu prowadzącego do PVP03C07.



Wskocz w tle do włazu i zejdź na dół z prawej krawędzi do kamienia z wyrytą historią. Przejdź przez drzwi do PVP13C01 i wykonaj Save'a. Nie bez powodu, gdyż czeka cię teraz stawienie czoła jednemu z najtrudniejszych segmentów Oddworlda. Pociągnij za dźwignię i szybko z rozbiegu wespnij się na występ, a następnie biegiem przeturlaj się przez kolejną planszę do C03. Wejdź na górę, przeroluj się i biegnąc utrzymuj kurs na prawo do C04. Sturlaj się z krawędzi w C05 i szybko przekoziołkuj na prawo do C06. Ponownie pozwól sobie na upadek z krawędzi i nie zaprzestawaj rolowania aż dotrzesz do C07. Tam przeturlaj się pod wieszakami i zawiśnij na przed ostatnim, aby złapać się za występ skalny. Szybciutko przejdź na prawo do C08 i przeturlaj się a następnie przeskocz nad szczeliną i chwilę potem do włazu. Znajdziesz się w C09, nie zaprzestawaj rolowania w prawo do C10. Tam dotarłszy do obręczy pociągnij za nią za nim pojawi się na horyzoncie Paramite. Nie przestawaj się turlać w prawo do C11, a następnie wykonaj ów manewr pod bardzo nisko ułożonymi kamieniami. Znajdziesz się w PVP13C12. Tam CHANT'uj aby uzdrowić Mudokonów, weź ich do kolejnej planszy i zagoń do pracy przy zaworach. Weź ich z powrotem w prawo i po CHANTuj w imię ich wolności. Ostatecznie idź na lewo i



wskocz w uaktywniony właz (zrobiłeś do posługując się Mudokonami przy włazach).

LEVEL 5

FEECO DEPOD

Sekret



Na dolnej ścieżce przeturlaj się w prawo i spadnij prosto w "ramiona" włazu do FDP01C09. Gdy będzie już bezpiecznie, skocz z występu w najbliższy zacieniony obszar. Cichaczem przejdź za Sligiem ratując się ocienionymi terenami. Gdy będziesz w cieniu niewidoczny dla stwora, staraj się go bić, w momencie gdy inni pobratymcy nie patrzą na niego. Dojdź do C10, upewnij się, że nie ma Sligów w pobliżu i podciągnij się na występ z Mudokonami, aby tam poCHANTować i ich uwolnić. Skieruj się w lewo i gdy będzie już w miarę bezpiecznie skocz w pierwszy cień. Cichaczem w ten sam sposób posługując się cieniami wróć na poprzednią planszę. Przejdź ocienionym obszarem pod lewym występem i gdy będzie bezpiecznie, podciągnij się i wskocz do włazu. Powspinaj się co nieco w C08 i przeturlaj się na lewo.

Znajdziesz się z powrotem w FDP01C01. Stamtąd wespnij się na występ, pooglądaj film na monitorze, a barierki się otworzą. Idź na prawą stronę planszy C02. Przeczytaj kamień i wybij nieco napoju (zwany Brew) z dystrybutora. Szybko wykonaj Save gry. Wypuść z siebie nieco gazów, zawładnij nimi i wyślij na dół do bomby, a następnie wypuść powodując wybuch. Przejdź przez drzwi do C03, przeczytaj kamień i w C04 wywal w powietrze kilka min gazem. Wyślij śmierdzącą bombkę do C05 niszcząc tym sposobem latającą ochronę. Następnie pozbądź się w Sligów z drogi przez CHANT. W C05 przejdź przez drzwi do FDP07C01. Wypij jeszcze co nieco napoju Brew, pociągnij za dźwignię i zejdź niżej do drzwi pułapki. Wykonaj Save, zawładnij gazem i wyślij go na dół do kolejnej planszy C02. Tam umieść gaz dokładnie pod lewą stronę ochronnego Orba. W momencie gdy parka Sligów znajdzie się pobliżu tak napakowanego Orba, wszystko wyleci w powietrze i w ten sposób oczyścisz sobie drogę. Zejdź na dół do C02 i przygotuj się na wbiegnięcie do kolejnego, poniższego ekranu. Gdy wylądujesz w FDP07C03 szybko zejdź niżej i pobiegnij w prawo do C04. Tam skocz nad dwiema minami i jeszcze jedną, nie przestając biec dostań się do C05. Wskocz na minę, zejdź z występu na platformę i powspinaj się do góry na następną planszę C06. Wespnij się na górę, idź w lewo i ponownie się powspinaj, by znaleźć się w C07. Tam pociągnij za dźwignię, odwróć się i przeskocz nad szczeliną. Wróć do C01, zaserwuj sobie kolejnego drinka i wykonaj Save'a gry. Prześlij zapachowy gaz do C07 i wyczyść nim drogę z czterech bomb umiejscowionych przy dźwigni. Łyknij kolejną porcję napoju i wróć do C07, a następnie przejdź przez drzwi. W FDP02C08 sprawdź mapę i idź na prawo. Znajdziesz się w FDP02C07 gdzie szybko zrób save gry, stań pod ochroniarzem Orbem, który cię zamknie, gdy ty spróbujesz poCHANTować. Ale nie przejmuj się tym zdarzeniem. Zawładnij smrodkiem i zostaw go pod Orbem. Zejdź z niebezpiecznego obszaru, spraw by pułapka twa wybuchła, albo poczekaj nieco aż sama tak zrobi. Dwie porcje gazów powinny skutecznie zaopiekować się minami na górnej ścieżce i na lewo do C08. Wyślij nieco gazów przez C08, idź na górę, prawo i ponownie na górę, a następnie w prawo. Zabij Sliga przy wejściu Bonewerkz w C04. Wyślij kolejną porcyjkę gazów na dół do C07 i wysadź Greeter'a. Idź z powrotem do C08, wejdź na górę do FDP02C06, a następnie na prawo do C05 i znowu do góry oraz na prawą stronę do C03. Wejdź przez drzwi, nad którymi napisane jest Employees Only, by znaleźć się w FDP09C02. W tle przeturlaj się w lewo i pociągnij za dźwignię w C01. Wróć przez drzwi do FDP02C03. Tam przeczytaj kamień, zrób Quicksave i przejdź przez drzwi Slig Barracks'ów. Znajdziesz się w FDP09C02. Zanim Slig wróci do tego obszaru, na paluszkach przejdź przez niego i podobnie zabaw się w ducha w C01. Idź na paluszkach, a następnie biegnij, gdy tylko Slig zniknie z pola widzenia, tak by przejść przez drzwi. W FDP03C01 przeczytaj kamień, idź w lewo do C02 i zejdź na dół do C03. Windą wjedź do C04, wskocz do włazu po prawej stronie i idź w lewo do C05 przechodząc przez drzwi. W tle idź dalej w lewo do C07, uderz w pułapkę i pociągnij za dźwignię, a następnie skocz do włazu. Znajdziesz się w FDP03C04. Wejdź na półkę, zrób Quicksave i przejdź na lewą stronę ekranu. Uważnie CHANTuj i przebiegnij się na kolejną planszę, przebiegnij przez platformę w C06 i przeturlaj się szybko, a następnie wskocz na występ w C07. Wejdź do góry przez dwie plansze do C09 i ponownie wykonaj Quicksave. Wejdź do C10 i pociągnij za dźwignię. Zawładnij Sligiem i przespaceruj się nim w prawo do C11. Powiedz HI (1) i wydobądź z siebie następujące dźwięki, które na klawiaturze wyglądają tak: 5, 6, 8. Po tym krótkim monologu, przejdź do teleportera i pociągnij za dźwignię. Przejdź w prawo do C12, a następnie zejdź stworkiem z półki. Zacznij strzelać i jeśli przypadkiem podopieczny twój zginie, pociągnij ponownie za dźwignię i wyślij kolejnego Sliga pod swymi rozkazami dopóki wszyscy jego koleżkowie nie zostaną zlikwidowani. Ponownie przejdź się zwycięskim Sligiem do C13, zastrzel kolejną porcję "przyjaciół" i użyj stworka, aby ten przywołał windę. Przejdź do C02 i po wystukaniu hasła (6, 5, 8) zejdź Sligiem z krawędzi w przepaść. Będąc znowu sobą w C10 idź na prawo i skorzystaj z dobrodziejstw portala. Idź w prawo dwie plansze do C13, pociągnij za dźwignie i zejdź na dół windą do C02. Przejdź przez drzwi do FDP03C14, przejdź przez kolejne drzwi, a następnie skorzystaj z atrakcji jaką jest przejażdżka pociągiem. Znajdziesz się w BAP0103, gdzie pozostaje ci jeszcze przejście przez drzwi na szósty poziom.

LEVEL 6

SLIG BARRACKS

BAP01C02. TIP: trzymaj X, gdy będziesz przebiegał przez niskie poziomy. Przeroluj się na lewo do kolejnej planszy a następnie skorzystaj z drzwi. W BAP01C04 gdy będziesz wchodził na kolejną planszę koniecznie zniż się i ostrożnie przeturlaj się do cienia zważając na ochronę. W C05 gdy Slig opuści planszę, przeturlaj się i pociągnij za dźwignię a następnie wciągnij się na półkę wyżej. Ostrożnie przeroluj się na prawo do C06 i w momencie gdy Slig po prawej się odwróci, przeroluj się i zawiśnij na niższej, prawej półce. Gdy Slig ponownie zacznie się odwracać, podciągnij się i biegiem wskocz na występ i znowu się podciągnij. Pociągnij za dźwignię, wskocz do windy i wjedź na górę do BAP01C07. Gdy Slig zacznie się odwracać, wespnij się na prawą platformę i zejdź na prawą stronę. Pociągnij za dźwignię tak aby Slig spadł na dół. Szybko się podciągnij na platformie i gdy kolejny Slig zacznie iść w prawo, ty pobiegnij w lewo i z rozbiegu wskocz na lewy występ, a następnie do włazu. W BAP01C09 w momencie gdy Slig odleci, podciągnij się i wskocz do szczelin po prawej a następnie podciągnij się do góry. Zawładnij latającym Sligiem i ostrożnie wyślij go w górę do C10. Zabij wszystkich Sligów granatami i idź nadal w górę do C11. Zabij pozostałego Sliga i pociągnij za dźwignię, a następnie zlikwiduj tego który spadł. Pociągnij za prawą dźwignię i pofruń tuż nad ostatnim Sligiem po lewej stronie. Zrzuć na niego granat i ustaw się w pobliżu Orba. CHANT aby zniszczyć i Sliga i orba. W C09 staraj się unikać latającej bestii i wespnij się na górę do C10. Z rozbiegu wykonaj skok w szeroką lewą szczelinę i wespnij się na górę, a następnie wskocz do szczeliny. Kontynuuj wędrówkę w górę do C11. Podejdź do drzwi i przejdź przez nie do C12. Na paluszkach przejdź do przodu, a następnie wejdź na górę. Gdy górny Slig odwróci się do Ciebie, przejdź za nim na paluszkach dwa kroki w lewo i zrzuć się do bezpiecznego cienistego obszaru. W podobny sposób na paluszkach przejdź za Sligiem do kolejnej planszy BAP01C13. Gdy będzie bezpiecznie wejdź na górną platformę i na paluszkach przejdź na lewą krawędź. Gdy w pobliżu znajdzie się tylko jeden Slig, odwrócony do ciebie tyłem, wskocz szybko w cień na urządzenie z granatami. Powinieneś je wziąć do późniejszego wykorzystania. Gdy kucniesz w ukryciu cie-



nia tuż przy granacie na podłodze, uderz w CTRL aby go podnieść. Wstań wyprostowany i na paluszkach przejdź na lewą stronę maszyny. Zwróć twarzyczkę w prawo i kucnij. Nastaw granat i rzuć go przy piątym piknięciu w kierunku lewego Sliga w momencie gdy Slig prawy jest poza planszą. Chwyć za drugi granat i wykorzystaj go na drugim stworku. Ostatecznie weź jeszcze jeden granat i wróć do BAP01C12. Stań w cieniu na lewo od Sliga siedzącego na niższej platformie, zwróć się na prawą stronę i wykonaj Quicksave. Rzuć granatem przy piątym piknięciu, idź po kolejny granat i stań na lewej krawędzi środkowej platformy. Gdy Slig się ruszy w lewo, rzuć granat i szybko kucnij. Sięgnij po kolejny granacik, wróć, skręć kołem i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się w BAP13C14. Zawładnij Sligiem i zniszcz go nie używając przy tym granatu. Zjedź windą w dół do C15, wyłącz elektryczne bariery i powiedz do każdego z Mudokonów HI (1), a następnie SORRY (7). Zabierz ich windą na górę do C14. Ustaw wszystkich swych podopiecznych pod zaworami i nakaż im pracować (WORK -4) aby drzwi mogły się otworzyć. Po tym zapakuj wszystkich do windy i zjedź na dół do C15, by ich tam uwolnić. Wróć na górę do zaworów i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się w BAP02C21 i koniecznie wykonaj Save. Ostrożnie zejdź na dół, sprawdź mapę po lewej stronie, monitor po prawej i obejrzyj sobie krótki filmik. To spowoduje, że rozbudzą się wlazy. Sprawdź najpierw właz numer jeden, przejdź przez drzwi do BAP10C01. Wjedź windą na górę, zrób krok w lewo, przykucnij i przeturlaj się aby skryć się po lewej stronie drzwi za dużą rurą. Wstań, skocz i zrób jeden kroczek do przodu do kolejnej rury. Wykonaj jeden krok w lewo do C02, przykucnij i przeturlaj się do planszy pod maszynę z granatami. Powinieneś do tego momentu mieć przy sobie jeden granat. Jeśli jednak nie masz ani jednej sztuki będziesz musiał wykonać to co następuje: szybko się wespnij, chwyć za granat, skocz tak aby dostać się za rurę i tak czy owak znajdziesz się za rurą, czyli tam gdzie powinieneś w tej chwili, uzbrojony w granat przebywać. W BAP10C03 użyj celów w postaci Mudokonów, aby się za nimi ukryć. Czas aby przejść na lewą krawędź do kolejnego obszaru. Gdy Slig będzie już w oddali odwrócony w drugą stronę, przebiegnij, skocz, przeturlaj się do kolejnego Mudokona. Następnie skocz z rozbiegu na pólkę za kolejną rurę do C04. Tam skocz nad szczeliną i szybko zejdź pod wąską półkę po lewej stronie. Przeturlaj się w rurę po lewej, następnie na drugiej planszy (C05) biegiem wejdź na platformę z Mudokonem i zniszcz szpiega Orba granatem. Zawładnij kolejno stworkami i zniszcz je wszystkie w tle, idź w lewo do C06 i ukryj się w momencie gdy dojdziesz do dźwigni po lewej stronie. Pociągnij za nią i powiedz do Mudokona HI (1), SORRY (7), a następnie WAIT (3). Zejdź na dół i ponownie do drugiego stworka wyrecytuj te same zwroty. Dla bezpieczeństwa umieść niższych Mudokonów za skałami. Wróć do windy i obniż ją. Zawołaj wszystkich Mudokonów do siebie, zapakuj ich do windy i wjedź z nimi na górę. Każ im iść za sobą i pobiegnij w lewo do BAP10C05. Zawołaj ich wszystkich na dół i tam ich uwolnij. Ostrożnie wróć w lewo i wyjdź przez drzwi do BAP02C01. Wskocz do włazu, następnie do włazu numer 2 i przejdź przez drzwi.

WORKER CAMPUS

Gdy znajdziesz się W BAP05C01 wykonaj Save'a i przeskocz minę, a następnie przeturlaj się do kolejnej planszy w stronę C02. Gdy mina podjedzie w górę, wskocz do szczeliny, następnie podciągnij się na występ, zrób kroczek i kucnij. Ostrożnie z lewej krawędzi, gdy będzie bezpiecznie wskocz do windy i zjedź aż do C04. Tam wskocz do drugiej windy i zjedź jeszcze niżej, pociągnij za dźwignię by przywołać kolejną windę. Przejdź na prawo do BAP05C05, podejdź do dźwigni na górze po lewej stronie i pociągnij za nią w stronę Mudokona. Powiedz do niego SORRY (7) i wróć z nim do C04. Możesz poczekać aż miny się zsynchronizują i wtedy je minąć, w przeciwnym wypadku bądź wyjątkowo ostrożny, niczym saper, który może się pomylić tylko raz w życiu. Postaraj się dojść w jednym kawałku do BAP05C04, zejdź z Mudokonem do C04, wkrocz na lewo, wespnij się i pociągnij za dźwignię, która wywoła windę. Uwolnij Mudokona i windą zjedź na dół do C07. Idź w lewo do BAP05C08 i szybko wykonaj tu Save. Z rozbiegu skocz na lewo i zawiśnij na platformie. Dezaktywuj bombę, stań i skocz w lewo, aby unieszkodliwić kolejną bombę. Wstań i skocz w prawo, następnie wykonaj hop i złap się górnej platformy. Dezaktywuj kolejną porcję bomb, powiedz HI (1), następnie SORRY (7) i zaprowadź Mudokona z powrotem w prawo do windy i w górę do C06. Tam go uwolnij i wróć na dół windą, a następnie przejdź w lewo do C08 i dalej dwie plansze w tę stronę aż do C17. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w BAP05C16. Tutaj skocz na dół i na paluszkach przejdź w prawo na kolejną planszę do C19. Nie schodząc z palców, przejdź na półkę skalną, zawładnij Sligiem i wejdź nim na minę.



Sekret

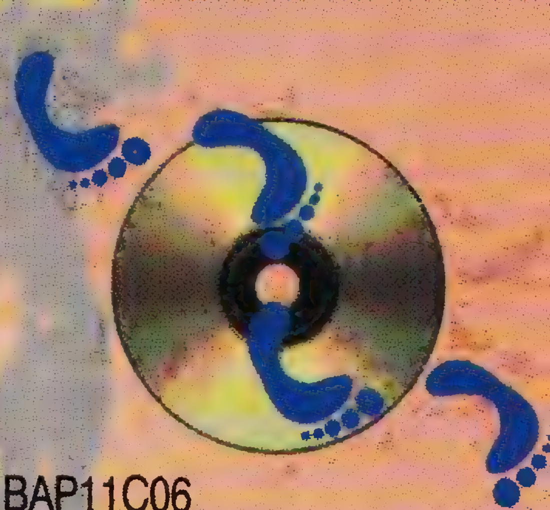
Przeturlaj się na prawo do BAP05C24, następnie zawiśnij po lewej stronie platformy i w momencie gdy mina nie będzie stanowić zagrożenia, podciągnij się do góry. Przebiegnij i kucnij przy włazach. Przeturlaj się na przód prawego włazu i zanim mina powróci, wstań i skocz do włazu po swej prawicy. Znajdziesz się w BAP05C23 zwisając z występu. Czasami jeśli pozostaniesz w takim zwisie nieco dłużej Slig zostanie zniszczony przez górną minę. Gdy Slig się odwróci i mina w oddali nie stanowi zagrożenia, skryj się w cieniach. Przytrzymaj klawisz spacji i skocz, a następnie zawiśnij na krawędzi. Zanim mina się pojawi, podciągnij się i cichaczem przejdź za Sligiem, by zaraz po tym skryć się w cieniach następnej planszy. W BAP05C25, gdy Slig nie będzie uważnie patrzył, cichaczem przejdź na krawędź i skocz trzy razy, by wylądować tuż przy Mudokonach. Szybko powiedz ALL YA i FOLLOW, aby ich zawołać do siebie, zanim groźna mina ich dosięgnie i roztrzaska na strzępy. Zawładnij Sligiem i użyj go by zniszczyć minę w C24. Wskocz do włazu i wróć z powrotem do C25. Użyj CHANT, aby uwolnić Mudokonów, następnie wskocz do włazu i wróć główną ścieżką.

Znajdziesz się znowu w BAP05C19. Wespnij się do C20, następnie idź w lewo przez C21 i C09 prosto do BAP05C10. Tutaj będziesz musiał zdezaktywować bomby zważając jednocześnie na te latające. Wespnij się i zrób jeden krok a następnie przykucnij. Gdy mina nie będzie stała ci na drodze, stań, pociągnij za dźwignię, ponownie przykucnij i skaturlaj się z krawędzi. Uderz (5) każdego z Mudokonów i do każdego powiedz SORRY. Następnie zabierz ich wszystkich do windy w C09, zawieź na górę przez C11, latające miny do C12 i upewnij się, że wszystkie stworki będą tutaj na ciebie czekały. Przejdź na prawą stronę, następnie na lewo aż dotrzesz do górnej windy. Zjedź nią na dół, zgromadź Mudokonów i zabierz bandę do C13. Zrób Quicksave, następnie stłocz ich w C14 i zauważ 3 ptasie obręcze (Bird Ring). Znajdziesz tu także jednego Mudokona. Uwolnij całą trójkę jednocześnie, aby zostać obdarowanym mocą Shrykull. Wespnij się na górę i przejdź do planszy BAP05C15. Użyj CHANT do momentu gdy wszystko zniszczysz. Przekręć zawór i szybciutko wyjdź do BAP02C01. Wskocz do włazu i przejdź przez drzwi.

SLIG BUNKS

Znajdziesz się w BAP0707. Wejdź na górę i przeczytaj historię na kamieniu, aby nauczyć się w jaki sposób rozdzielić tors Sliga od jego mechanicznych nóg. Przejdź na paluszkach w lewo do kolejnego pomieszczenia C06, następnie poczekaj na czołgających się Sligów, aby iść za ich nogami. Zawładnij Sligiem stojącym na górnej platformie, przyprowadź go na dół, następnie w prawo i strzel do wszystkich postaci Sligów. Weź swego model na prawo do C08, następnie zlikwiduj kolejną porcję stworków. Użyj Sliga aby otworzył barierę (6568) i zabij czołgające się potworki, po czym zniszcz swego Sliga i wróć do własnej postaci. W BAP07C06 wejdź na górę i przekręć zawór, następnie przejdź na prawo do C08. Tam zawładnij tym razem latającym Sligiem i rusz się w





górę do C09. Zabij drugiego pętającego się w powietrzu Sliga i w przypadku gdy obydwoje zginiecie, posłuż się drugim Sligiem w C09. Jeśli przeżyjesz, ustaw swego Sliga nad monitorem strażniczym i daj poprawną odpowiedź (5568), aby otworzyć barierkę. Następnie zejdź Sligiem na dół i w lewo do C07. Poleć nim do C05 i C04 niszcząc po drodze wszystkie miny i Sligów, a na końcu likwidując swego pilota. W C08, we własnej skórze wespnij się do C09. Tam, jeśli twój latający model zginął wcześniej i nie zdołał wypełnić poprawnie wszystkich czynności, możesz zawładnąć kolejnym Sligiem, ciągnąc za dźwignię i szybko zrzucając się do poprzedniej planszy, na której znajdziesz kandydata dla siebie. Gdy wszystkie miny i Sligi zostaną zniszczeni, będąc w C09 przekręć zaworem B, zejdź do C08 i przejdź w lewo do C07 i na górę do BAP07C05. Biegiem wskocz do drzwi A, które zaprowadzą cię do BAP15C01. Tam zawładnij Sligiem, pociągnij za dźwignię przy drzwiach i uwolnij od siebie stworka. Zabierz Mudokonów na niższą ścieżkę i każ im czekać. Wyjdź na prawo i wróć aby się dostać do ptasiego portalu. Uwolnij wszystkich Mudokonów i wespnij się do przejścia do BAP07C05. Wejdź na górę i przejdź na lewo. Tam z rozbiegu wskocz do drzwi B aby znaleźć się w BAP15C02. Wypatrz swą kolejną ofiarę w postaci Sliga, pociągnij za dźwignię i zabij stworka. TIP: pociągnij za dźwignię, aby dostać się do Sliga i szybko zejdź mu z krawędzi zanim on cię zabije. Zawładnij nim i przyprowadź go na dół by sprawdził się on przy głosowym teście (66568), który zwalnia elektryczną barierkę. Po tym dobroczynnym geście, uwolnij od siebie Sliga, wejdź na górną ścieżkę, przejdź w lewo i wróć by uwolnić Mudokonów. Wyjdź przez drzwi wespnij się do BAP07C05, a następnie do C04. Dostań się na lewy występ nad drzwiami, wespnij się do C02, by zawsnąć na lewej krawędzi. Gdy Slig wyjdzie, wejdź na górną półkę i na paluszkach przejdź w lewo, by ukryć się w cieniach. Dalej przemieszczaj się do C01. Jeśli nie masz przy sobie granatu, upewnij się, że Slig nie patrzy, wydaj granat i szybko skryj się na prawo w cieniu. Przejdź do niego na paluszkach i podnieś granat, a następnie ukryj się w cieniu po lewej stronie maszyny z granatami. Szybko zrób Save i trzymając aktywny granat , policz do pięciu i rzuć nim (strzałka do tyłu, 1, 2, .. 5 i strzałka w prawo). Powinieneś w ten sposób hurtowo załatwić Sliga i Orba. Jeśli masz jakieś problemy z rzucaniem i trafieniem, postaraj się to zrobić przy użyciu klawisza strzałki w dół. Zawładnij Sligami poniżej i zniszcz ich. Chwyć za kolejny granat, zeskocz na dół, pociągnij za dźwignię i przekręć zawór. Wespnij się i wróć do BAP07C02. Zrób Quicksave i w momencie gdy Slig zacznie odchodzić, rzuć granat trzymając strzałkę do przodu. Jeśli przerzucisz granat na następną planszę Slig zginie. W BAP07C03 wysadź w kosmos ochroniarza Orba i zawładnij czołgającym się Sligiem poniżej. Przesuń go na prawo i stań na przeciwko zielonego, okrągłego urządzenia. Wciśnij strzałkę do góry, aby otworzyć barierki. Gdy pozostali czołgacze wyjdą, przesuń mały słupek w lewo i wciśnij strzałkę w górę, aby dostać nogi Sliga. Szybko zabij pozostałe stworki jeśli tylko nadarzy się taka okazja i będąc znowu Abe'm odkręć zawór D. Wróć na wyższą ścieżkę do C01 po kolejny granat. W BAP07C02 rzuć granatem w lewo prosto do Sligów, chwyć za kolejny granat a następnie zejdź do C04. Wkrocz do drzwi C, by znaleźć się w BAP15C03. Pociągnij za dźwignię aby wyłączyć niebezpieczne pole, a następnie zawładnij spadającym Sligiem i czym prędzej go zabij. Powiedz SORRY (7) do Mudokonów i zaprowadź ich na niższą ścieżkę. Tam ich zostaw i wróć z powrotem do portala by uwolnić Mudokonów. Wejdź w drzwi C do BAP07C04 a następnie przejdź do drzwi D. W BAP15C04 gdy pociągniesz za dźwignię, pojawi się Slig. Skryj się przed nim w cieniu lub gdy ucieknij w momencie, gdy on będzie do ciebie tyłem odwrócony. Z dolnej ścieżki zawładnij Sligiem i wejdź do urządzenia ochrony (56558) i wyłącz elektryczne bariery. Zniszcz Sliga a następnie uwolnij Mudokonów i sam wyjdź. W BAP07C04 wejdź do C02, gdzie wszystkie światła przy drzwiach powinny być włączone. Wyjdź przez drzwi aby zostawić za sobą kolejny ukończony etap. Znajdziesz się w BAO02C01. Tam wskocz do włazu numer 4 i przejdź w drzwi.

BOMBING RAGE

W BAP09C04 ukryj się, a następnie wskocz do teleportera. Gdy Slig w dole oddali się na bezpieczną odległość, pociągnij za dźwignię i ostrożnie wejdź na górę, by skryć się na szczycie występu korzystając z dobrodziejstw cienia. Przeturlaj się na lewo przez C03, aby po chwili znaleźć się w BAP09C02. Powinieneś mieć przy sobie jeden granacik. Z nim możesz łatwo i bezboleśnie zlikwidować Sligów poniżej. Jeśli jednak nie masz przy sobie ani jednej sztuki wybuchowego materiału zrób co następuje. Gdy będzie bezpiecznie sturlaj się do środkowej pułapki i uderz ją. Zostaniesz złapany, lecz gdy użyjesz CHANT staniesz się niewidzialny i problem zniknie. Uciekaj w prawo do C03 i zatrzymaj się przy dźwigni. Gdy Sligowie znajdą się pod polem elektrycznym pociągnij za dźwignię i usmaż ich. Wróć do C02 i uderz w pozostałe dwie pułapki. Powiedz SORRY (7) do każdego z Mudokonów i wszystkich zaprowadź do C03 by ich tam uwolnić. Teraz przejdź w lewo, wejdź na górę i w lewe drzwi C01 do wyjścia. Znajdziesz się w BAP14C02. Tam z rozbiegu skocz na lewo i ukryj się w cieniach kolejnej planszy. Gdy latający Slig znajdzie się dość wysoko, przeturlaj się w dół i podejdź do dźwigni. Pociągnij za nią i pobiegnij w prawo przez otwarte drzwi-pułapkę. W C06 nie zatrzymuj się i idź w lewo, aż dotrzesz do C03. Pociągnij za dźwignie aby wypuścić lotnika, następnie wskocz do włazu który cię zaprowadzi do klatki z Mudokonami. Zawładnij latającym Slgiem i wyślij go w prawo do C04. Wysadź innych lotników na tym terenie i idź na prawo. W BAP14C05 wysadź kolejnego stworka w powietrzu i znowu przejdź na prawo do C06. Pociągnij za dźwignię, aby uwolnić Mudokonów i wróć ruszając każdą dźwignią, niszcząc każdego latającego Sliga. Ze wszystkimi wolnymi już Mudokonami wyjdź ze swego Sliga i będąc w C03 już w postaci Abe'a wypuść nieco gazów, aby Mudokonowie opuścili klatkę. Weź ich wszystkich do C05 i uwolnij ich tam. Wróć do C03 i uwolnij ostatniego Mudokona.

Sekret

Wróć do C05 i tam po prawej stronie zeskocz z małego ukrytego miejsca na ścieżkę tuż za kamieniami. Znajdziesz się w C11, aby tam użyć CHANT i skoczyć przez portal do C07. Zawładnij latającym Sligiem, pociągnij za dźwignię i szybciutko wzleć do góry a następnie na prawo zważając by nie złapały cię latające miny. W C09 przejdź do wąskiej szczeliny i idź na prawo do C10. Tam pociągnij Sligiem za dźwignie i szybko jak kamikadze wleć na miny. W C07 będąc z powrotem Abe'm szybko pobiegnij i skocz przez port do BAP14C10. Uwolnij Mudokonów i wskocz do włazu. W C11 wespnij się do C05 i wróć w lewo na niższą ścieżkę do C03.

Wespnij się i przejdź przez wyjściowe drzwi do BAP02C01. Teraz masz już za sobą cztery baraki, pozostaje ci tylko wskoczyć do włazu i przejść przez niższe drzwi. W BAP11C05 wespnij się na dół i przeczytaj wiadomości na kamieniu. Pociągnij za dźwignie i szybko uciekni, a następnie wskocz na lewy występ. Przeturlaj się na kolejny ekran. Tam w BAP11C06 przeturlaj się w dół i pociągnij za dźwignię. Wskocz do włazu w C06, wejdź na górę i wróć na prawo do C05, a następnie znowu przejdź w górę. W BAP11C10 idź w prawo do C01 i szybko wykonaj save'a. Stań na lewej krawędzi, dwukrotnie skocz, zrób jeden kroczek i pociągnij za dźwignie. Odwróć się, skocz, wykonaj kroczek i wskocz do włazu zanim czołgający Slig się uzbroi. Zawiśnij do momentu gdy Slig się nie odwróci, a następnie podciągnij się w górę i idź do przodu. Przeroluj się raz i skryj się kucając w cieniu. Wykorzystaj każdy bezpieczny moment i postaraj się poturlać w pobliże prawej strony, a następnie w ten sam sposób przefikołkuj do kolejnej planszy C02. Zrób save i stojąc na lewej krawędzi skocz dwukrotnie i pociągnij za dźwignie. Odwróć się i skocz do włazu, przeturlaj się w prawo do C03. Stań na krawędzi po lewej stronie, zrób save'a i gdy Slig opuści ekran wskocz do włazu. Zwisając, zejdź szybko, pociągnij za dźwignie i poczekaj aż Slig wyjdzie. Zeskocz z krawędzi, weź jeden kroczek w lewo, następnie skocz w prawo i pociągnij za kolejną dźwignie. Skocz w lewo, następnie do włazu po twej prawicy prosto do C04. Zrób Quicksave i cichaczem miń sensory ruchu, następnie przejdź na paluszkach w lewo do dźwigni, pociągnij za nią i uaktywnij właz. Cichutko podejdź na prawo do włazu i wskocz do niego. Pociągnij za górną, prawą dźwignie, następnie zawładnij Glukkonem. Porozmawiaj nim z ochroną na monitorze: HEY (1) następnie DO IT (4), a stworek twój zostanie przeteleportowany do C03. Tam powiedz Glukkonem HELP (7) zawołaj Sliga i powiedź do niego HEY (1) a następnie COMMERE (2). Wysadź Sliga w powietrze i zawołaj kolejnego gościa, by zrobić z nim to samo. Użyj tej samej metody aby wysadzić wszystkie miny, następnie zejdź Glukkonem z krawędzi i idź z nim w lewo do C02. Wskocz do szczeliny w podłodze i przejdź w lewo do C10. Podejdź z nim do C05, a następnie wzdłuż niższej ścieżki do C06. Stań za barierką i zawołaj Sligi aby ich efektownie wysadzić. Zostaw jedną minę w całości i zawołaj jeszcze jednego Sliga. Gdy będzie on wkraczał na ostatnią z min, zejdź Glukkonem z drogi i zawołaj po ostatniego Sliga. Zmuś go aby pociągnął za dźwignie (HEY 1, COMMERE 2, DO IT 4). Stań na pułapce po lewej, a gdy Slig pociągnie za dźwignie twoja postać zrzucona zostanie do Security Fone. Porozmawiaj przez urządzenie (HEY -1, DO IT -4), aby skłonić Sliga, by wyłączył gaz przy drugim końcu. Wyjdź z Glukkona i w swojej "abowskiej" postaci w C04 wykonaj Quicksave. Gdy będzie już w miarę bezpiecznie, skaturlaj się z krawędzi i wejdź do drzwi. W BAP16C02 przejdź na lewo do C01, pociągnij za dźwignie aby wyłączyć elektryczne bariery i zawołaj Mudokonów na dół. Weź ich na prawo i uwolnij. Wyjdź przez drzwi.

To be continued...

Jaspin



producent: Looking Glass Technologies / Eidos
platforma: PC

Poziom trudności: Hard

część 2

Thief: The Dark Project

Druga część rozpoczętego w zeszłym numerze pamiętnika Garreta powinna przynieść wam ostateczne rozwiązanie wszelkich problemów, spotykających adeptów trudnego zawodu Thiefa. Podobnie jak w części pierwszej poniższy zapis odzwierciedla zadania (wraz ze sposobem na ich rozwiązanie), z którymi przyjdzie się zmierzyć wszystkim chcącym czerpać satysfakcję z ukończenia tej mrocznej przygody na poziomie Hard. Nie tylko zresztą na nim, bo zawiera on przecież także wszystkie zadania z poziomu Normal oraz niemałą, choć łatwiejszą część z najwyższego. By już jednka nie przedłużać zakończę cytatem z mego poprzedniego wstępu: "Nie sugerujcie się też - proszę - gotowymi rozwiązaniami. Próbujcie samodzielnie. I bądźcie dumni, jeśli odkryjecie sposób lepszy od opisanego. I ja człekiem jeno jestem..."

Undercover (W przebraniu)

...Zatrzymałem się przed wejściem do świątyni Hammerytów, w której - jak wiedziałem - ukryto dwa pozostałe talizmany. Rzuciłem jeszcze okiem na przygotowane przez przyjaciół fałszywe referencje i śmiałym krokiem podszedłem do wartownika przy wejściu. Ukazałem mu pergamin głoszący iż jestem nowicjuszem skierowanym do tej placówki i wszedłem do środka.



Znalazłem się w dużym prostokątnym przedsionku w centrum którego mieścił się postument z posągiem znaku Hammerytów - młotem. Przeszedłem obok niego i wszedłem w drzwi naprzeciw. W korytarzu do którego wszedłem, obróciłem się w prawo (ignorując salę ze schodami prowadzącymi w dół) i nie zwracając uwagi na strażników podszedłem do drzwi. Otworzyłem je i wszedłem do znajdującej się za nimi sali z błękitnym witrażem. Ze stolika po prawej stronie witraża podniosłem pergamin z modlitwą do Budowniczego. Wyszedłem przez otwór drzwiowy i wszedłem do widzianej wcześniej wielkiej sali ze schodami. Wyczekałem momentu gdy patrolujący ten obszar strażnicy oddalili się ześliznąłem się po schodach, skręciłem w prawo i skręciwszy w załom korytarza wtopiłem się w mrok. Odczekałem aż do momentu gdy przechodzący obok strażnik minął mnie wychodząc na zewnątrz i wszedłem w drzwi naprzeciw korytarza. Znalazłszy się w środku ostrożnie zamknąłem je za sobą: pokój w którym się znalazłem był oznaczony odwróconym czerwonym młotem, co oznaczało że jest dla mnie - nowicjusza - niedostępny. Gdyby któryś ze strażników spostrzegł, że znalazłem się w jego pobliżu...

Otworzyłem stojącą przy ścianie skrzynię i zebrałem z niej sto monet. Podniosłem również leżący na stole srebrny klucz. Zebrawszy go cofnąłem się pod drzwi i wyczekawszy chwili gdy odgłos kroków strażnika przycichł wyszedłem na korytarz, zatrzasnąłem za sobą drzwi i znowu wtopiłem w cień przy ścianie. Upewniwszy się, że nikt nie zauważy mojego przedostawania się na górę wbiegłem po schodach.

Skręciłem w prawo i przeszedłem do sali z czerwonym witrażem. Przeszedłem przez nią i stanąłem przed drzwiami po prawej. Otworzyłem je i wyszedłem na balkon na zewnątrz budynku. Drzwi po jego przeciwnej stronie wiodły do biblioteki. Znalazłszy się w niej znalezionym chwilę wcześniej srebrnym kluczem otworzyłem zamknięte drzwi po lewej. Czując że pozostawianie ich otwartych na przestrzał może srodze się zemścić zamknąłem je i podszedłem do skrzyni stojącej obok stolika. Otworzyłem ją kluczem i podniosłem drugi pergamin. Słowa wypisane na nim sugerowały w jaki sposób wejść w posiadanie artefaktów po które przybyłem - należało odnaleźć i przełączyć (w krótkich odstępach czasu) pięć rozrzuconych po świątyni dźwigienek. Korzystając z okazji zabrałem dwie stojące powyżej butelki i wychodząc przez otwór drzwiowy naprzeciw i skręcając w prawo wróciłem do sali z schodami.

Znalazłszy się na dole skręciłem w prawo i mijając drzwi do komnaty w której znalazłem klucz wszedłem w korytarz obok posągu. Wystrzegając się strażnika wszedłem w drzwi po lewej i zebrałem cenne przedmioty. Wróciłem na korytarz i stanąłem przed drzwiami po prawej. Pewien że nikogo za nimi nie ma wszedłem do środka i... zamarłem. Stanąłem przed wściekłym obliczem starego opata! Zanim rozległ się jego krzyk wzywający na pomoc innych strażników zdołałem posłać mu gazową strzałę... Na przemian klnąc swą nieuwagę i dziękując sprzyjającym bogom podniosłem jego bezwładne ciało i przeniosłem za drewnianą przegrodę. Zaraz po tym, zważając na otwór obok drzwi dokładnie zlustrowałem komnatę. Wśród skrzętnie zbieranych przeze mnie kosztowności zauważyłem leżący na stoliku, dziwnego kroju klucz - jak okazało się później - stanowiący klucz uniwersalny do wszystkich zamków świątyni, oraz umieszczony na postumencie obok drzwi złoty młot.

Przeczekawszy obchód strażnika i odwiedziwszy po drodze ostatnią z komnat po lewej stronie wszedłem w korytarz po lewej. Ześliznąłem się schodami wiodącymi w dół i znalazłem w jednym z zajmujących ten poziom składów. Wyczekałem aż strażnik którego zbliżające się kroki słyszałem schodząc po schodach minie mnie i ostrożnie udałem się w ślad za nim. Skręciłem za narożnik korytarza i widząc drzwi po lewej otworzyłem je kluczem znalezionym w komnacie starca. Pomieszczenie w którym się znalazłem było niegdyś kuchnią. Obecnie jednak, o czym przekonałem się podchodząc do fragmentów zburzonego muru - salę tę wykorzystywano jako skarbczyk. Zebrałem kolumienki monet i otworzyłem wszystkie skrzynie wybierając z nich pieniądze. Zubożywszy zakon przeszedłem na drugą stronę murku i przesunąłem znajdującą się nieco powyżej kominka dźwigienkę. Pierwszą z pięciu. Pamiętając o upływającym czasie (w przeciągu pięciu zaledwie minut musiałem przełączyć wszystkie dźwignie) wróciłem pod drzwi.

Słysząc oddalające się kroki strażnika wyszedłem na korytarz i zamknąłem za sobą drzwi. Ostrożnie postępując śladem Hammeryty przeszedłem na drugą stronę opuszczonej kuchni i wszedłem w korytarz z którego dobiegało głośne chrapanie. Stąpając po dywanie prześliznąłem się przez salę tuż obok śpiącego oprawcy i wszedłem do sali tortur. Tu dywan się kończył, podłoże zaś stanowiły niezwykle stosowne w tym miejscu stalowe płyty. Starając się poruszać jak najwolniej i co oczywiste - jak najciszej podszedłem do łoża tortur po prawej. Za nim - tak jak napisane było w pergaminie znalezionym w pokoju za biblioteką znajdowała się druga z pięciu dźwigienek.

Odwróciłem się i wróciłem wprost do pierwszej piwniczki. Ponownie ignorując zejście do krypt wbiegłem po schodkach. Tu, idąc korytarzem w kierunku wielkich schodów nie musiałem obawiać się strażników - korytarz prowadził do jadalni i nie był oznaczony czerwonym młotem - mogłem tu być. Przeszedłem obok drzwi za którymi znalazłem pierwszy klucz i wyszedłem przez otwór drzwiowy na wprost - na zewnątrz. Znalazłem się w sali treningowej. Skręciłem w prawo i minąwszy sypialnię zakonników wyszedłem do ogrodu. Tu, minąwszy strażnika podszedłem do ściany na wprost wejścia i posuwając się w prawo i spoglądając w górę wypatrywałem kolejnego, trzeciego już przełącznika. Znalazłem go obok drzewa i natychmiast, korzystając z tego, że nikt nie patrzył mi na ręce - przełączyłem go.

Kolejny przełącznik znajdował się u któregoś z braci. Wiedząc że nie jest możliwe by znajdował się on u kogoś, a



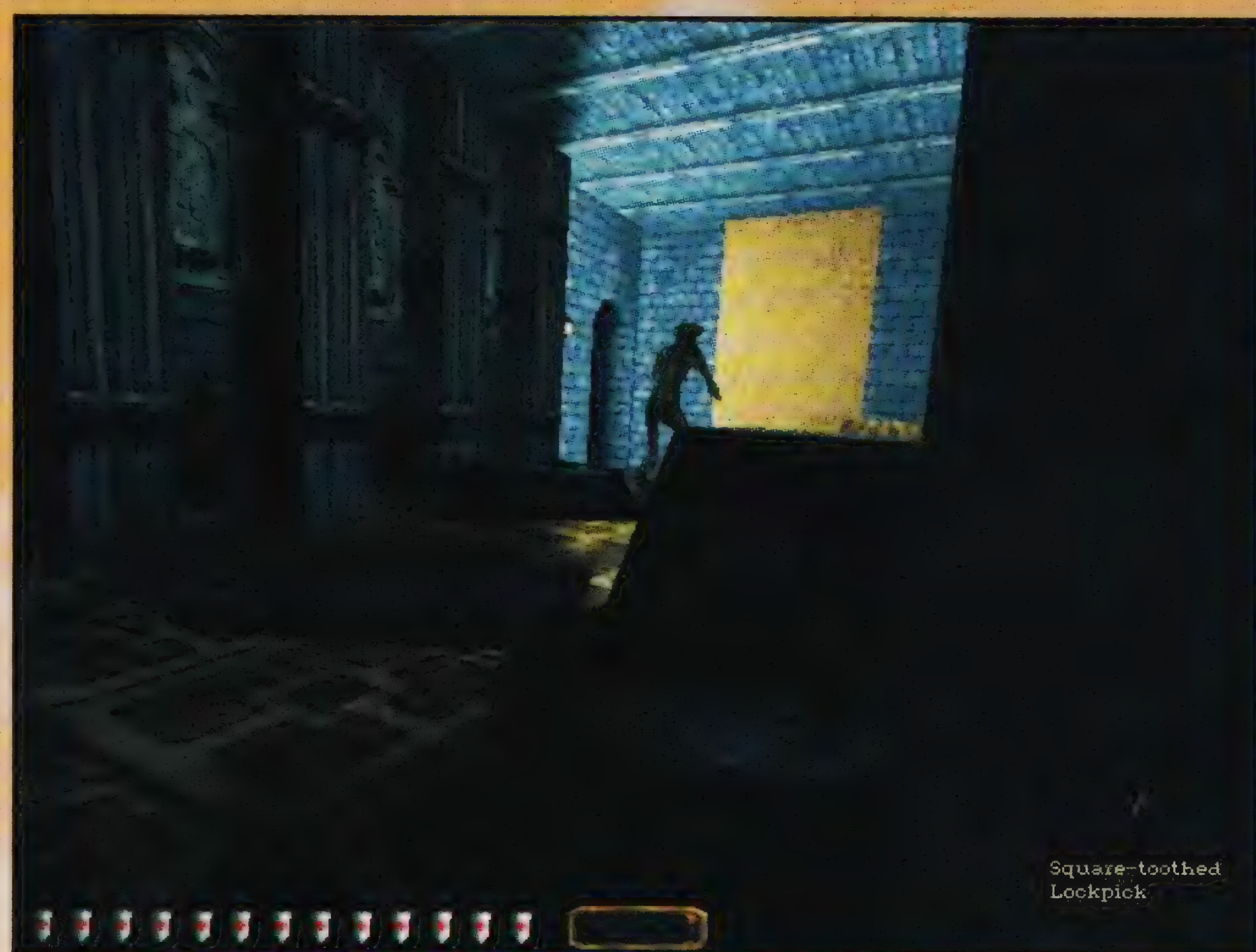


nie gdzieś ruszyłem w jedyne miejsce oznaczone imionami - na cmentarz. Znajdował się on dokładnie po drugiej stronie ogrodu. Po drodze minąłem salę treningową i kolejną sypialnię straży i ponownie odetchnąłem czystym, nocnym powietrzem.

W grobowcach które mijałem widziałem złote dzbany jednak nawet nie starałem się je zdobyć. Pamiętałem że jestem jedynym obcym i gdyby któryś z patrolujących cyklicznie to miejsce strażników spostrzegł brak cennego przedmiotu - byłbym pierwszym podejrzanym. Przeszedłem do ostatniej części cmentarza i spojrzałem na grobowiec. Pierwszą rzeczą jaką ujrzałem było... nic. Dokładnie jednak tego się spodziewałem - wyczekałem dopóki strażnicy nie odeszli i wszedłem do poszukiwanego grobowca. Spojrzałem w górę i znalazłem to czego szukałem - czwarty z pięciu. Przełączyłem go i wróciłem pod wielkie schody.

Wbiegłem po nich i obróciłem się w lewo i udałem do drzwi wiodących do muzeum - relikwiarza Hammerytów. Strażnik stojący pośrodku zignorował mnie. Ja zaś podszedłem do czaszki św. Yory i przytuliwszy do ściany przełączyłem ostatni, piąty z pięciu, przełącznik. Dziwny dźwięk jaki rozbrzmiał w mych uszach (i chyba tylko moich - strażnik wydawał się być nieporuszony) potwierdził moje przypuszczenia - wykonałem pierwszą część zadania. Pozostała druga - trudniejsza.

(Uwaga - ogłoszenie bezpłatne :). Po pierwsze: nie udało mi się dokonać wykradzenia talizmanów bez aktywacji alarmu; po drugie zaś, gorsze - nie znalazłem innej drogi ucieczki jak ta opisana powyżej, nieco - nie da się ukryć - ryzykowna. Przypuszczam zaś że istnieje, gdyż przebijanie się przez tłumy Hammerytów i bieganie z wieloosobowym ogonem nie pasuje mi jakoś do klimatu całej gry. Toteż, jeśli powiedzie Ci się, drogi adepcie sztuki złodziejskiej, bardziej niż mnie - mailnij do mnie; umieścimy erratę z Twoją podpisaną Twoją ksywką. Pisz więc na adres bądź Action Plusa bądź wprost do mnie - 'gemini@frodo.silvershark.com.pl'.)



Wróciłem na schody i zszedłem na dół. Skręciłem w prawo i wszedłem w korytarz wiodący do jadalni. Znalazłszy się u jego końca rozejrzałem się i szybko wbiegłem w korytarz obok, po lewej. On doprowadził mnie wprost do celu: skręciwszy w lewo po drugiej stronie jadalni spostrzegłem jak pojawia się czerwony most łączący mój korytarz z podestem z talizmanami.

Przeszedłem przez most (pojawił się on - jak mniemałem dzięki temu, że niosłem ze sobą złoty młot z komnaty opata) i wszedłem do otwartej celi, tej po lewej. Zmieniłem położenie dźwigni co sprawiło, że kraty dzielące mnie od talizmanów podniosły się. Teraz wszedłem do celi po prawej i widząc że artefakty otacza dziwna poświata, pole odbierające mi energię życiową - drżącą ręką wyjąłem modlitwę do Budowniczego i pewnym głosem odczytałem ją na głos. Zabezpieczenie prysło. Daleki jednak byłem od satysfakcji - równocześnie bowiem włączył się alarm - usłyszałem brzęczyk i głosy nadbiegających Hammerytów!

Przebiegłem przez mostek i obiegłszy naokoło korytarzem jadalnię wpadłem w korytarz wiodący do schodów. W biegu przygotowałem bombę oślepiającą - rzuciłem ją w stronę stojących na schodach strażników. Wbiegłem w górę i widząc konieczność rzuciłem drugą z bomb. Skręciłem w prawo, przebiegłem przez komnatę z czerwonym witrażem i wbiegłem przez drzwi po prawej na balkon. Znalazłszy się tu obróciłem się, wskoczyłem na barierkę balkonu i długim, śmiałym skokiem przedostałem na daszek domku naprzeciw. Stąd wystarczyło jedynie zeskoczyć na bruk uliczki i zniknąć w mrokach Miasta. Moje pośpieszne kroki nadawały swoistego taktu cichnącemu gwarowi pozostawianemu za plecami...

Return to the Cathedral (Powrót do Katedry)

Znowuż stanąłem przed zawartymi przed laty wroty wspaniałej Katedry. Tym razem jednak wiedziałem jak się dostać do jej wnętrza. Poprzednie zadania, nie na darmo przedsięwzięte dały mi swoisty klucz: cztery talizmany: ognia, powietrza, ziemi i wody. Widząc że wrota za mymi plecami otwierające się na schody wiodące na nawiedzony dziedziniec są zatrzaśnięte, nie śpiesząc się - bo i dokąd - umieściłem je wszystkie po kolei w dłoniach odpowiadających im symboli. W momencie gdy cofałem dłonie po umieszczeniu pierwszego z nich w rękach płaskorzeźby usłyszałem znajomy mi, syczący głos. To Oko, mój cel witało swe przeznaczenie...

Wrota otworzyły się skrzypiąc. Wśliznąłem się do wnętrza i zamarłem. Przede mną widniała druga para odrzwi, zza nich, z głównej komnaty w której umieszczono Oko dobiegały mnie miarowe kroki straży, kroki nieumarłych. Przemógłszy paraliżujące odrętwienie ruszyłem w lewo, do widocznych w głębi drzwi. Otworzyłem je i przeszedłem przez narożne wąskie pomieszczenie. Wyszedłem na sąsiadujący z nim korytarz i wytrychami wyłamałem zamek w drzwiach po lewej stronie. Wszedłem do niewielkiej komnaty z dwoma posągami. Czas i nowi strażnicy nie obeszli się z nimi łaskawie - jeden z nich leżał powalony. Podniosłem ze stolika po lewej dwa złote świeczniki i ignorując drabinkę i, w korytarzu drzwi po lewej wróciłem do narożnej sali. Otworzywszy drzwi zamarłem: nade mną, na otaczającym komnatkę chodniczku słyszałem ciężkie kroki i bluźniercze jęki jednego z nieumarłych - zombie. Wstrzymując oddech wyczekałem gdy drzwi za wychodzącym zamknęły się podjąłem decyzję - wspiąłem się na chodniczek (jest to możliwe) i otworzyłem drzwi wiodące do dużej sali - sali w której zawieszone nad postumentem obracało się Oko.

Oko nie było jednak jedynym poruszającym się obiektem w sali. Znacznie bardziej "ożywione" były znajdujące się tu upiory - szkielety Hammerytów oraz poruszające się nieporadnie zombie. Starając się nie oddychać stanąłem w cieniu. Dziękowałem bogom, że znalazłem się ponad nimi, ponad bezpośrednim zagrożeniem. To jednak w żaden sposób nie przybliżało mnie do bliskiego celu; musiałem w jakiś sposób ominąć krążących po posadzce Katedry nieumarłych. Kryjąc się w cieniu przekradłem się do zabitego deskami otworu naprzeciw. Podszedłszy wystarczająco blisko podniosłem miecz, miecz Constantina, którego cudowną cechą było to, że kryły go mroki nawet wówczas gdy zawisał komuś nad głową i dwukrotnie zamaszyście ciąłem w deski. Kiedy dolna została wyłamana przedostałem się na drugą stronę - do pomieszczenia w którym niegdyś była winda. Stanąłem na wąziutkim gzymsie i zawierzając się szczęściu skoczyłem na drugi występ, pod zamknięte drzwi. Przekradłem się mrocznym korytarzem i otworzywszy drzwi stanąłem na wąskim, ukrytym w cieniu chodniczku wiodącym naokoło transeptu świątyni. Pod drzwi naprzeciw dostałem się idąc w kucki i bacznie obserwując nieumarłych strażników. Znalazłszy się przed nimi wyłamałem je trójkątnym wytrychem i wszedłem do środka zamykając wrota za sobą.

Po mojej lewej ręce wisiało Oko. Zanim jednak podjąłem próbę zdobycia go - przeczytałem pergamin leżący za fotelem. Potem, odrzucając wszelkie pozory śmiałych skokiem dostałem się na ołtarz-młot obok którego zawieszone wirowało Oko. Pochwyciłem je i drugim długim skokiem przedostałem się do opuszczonej komnatki. Przebiegłem chodniczkiem, mrocznym korytarzykiem i zatrzymałem się dopiero w sali z windą. Tu, przykucnąwszy pierwej zeskoczyłem na dół. Otworzywszy drzwi po prawej znalazłem się w głównym holu świątyni, pomiędzy dwiema parami stalowych wrót. I tu potwierdziły się moje najgorsze przypuszczenia: nie mogłem wydostać się w sposób w jaki tu wszedłem - drzwi były zamknięte. Uprzednio jednak, przeglądając sporządzoną na moje życzenie mapę Katedry zauważyłem inne wyjście - te wiodące przez bramkę na pierwszym poziomie Katedry. Problem tkwił jednak w tym, że droga doń wiodła daleka...

Wróciłem do sali z windą i wspiąłem się na gzyms w wejściu z dechą. Wszedłem z powrotem do dużej sali - tu alarm jaki wszęli nieumarli po kradzieży Oka jakby przycichł. To jednak było łudzące wrażenie - zombie krążyły wokół zapuszczając się coraz dalej w głąb nieodwiedzanych wcześniej korytarzy. To oznaczało jedno - nie byłem już bezpieczny. Rozglądając się rozpaczliwie spojrzenie moje padło na drzwi na poziomie drewnianej belki nade mną. Błogosławiąc strzały z liną wspiąłem się na belkę. Tu pierwej obróciłem się w prawo. Otworzyłem drzwi i przeszedłem przez salę, zabierając ze skrzyni obok dzwonu wodne strzały. Otworzywszy kolejne drzwi przekradłem się po wąskiej belce - zbierając leżący na niej diament - aż do drzwi po przeciwnej stronie. W komnacie do której wszedłem spoczywało ciało któregoś z nieszczęsnych Hammerytów i... klejnot i ognisty kryształ. Wróciłem do głównej sali i wszedłem w zignorowane wcześniej drzwi po lewej. Otwierając skrzynie i wybierając z nich co bardziej użyteczne przedmioty dotarłem do sali z podwójnymi drzwiami - pierwszymi - metalowymi którym moje wytrychy nie były w stanie sprostać i drugimi - drewnianymi prowadzącymi na schody. Tu zatrzymałem się na chwilę nasłuchując - wiedziałem że patrolowane są one przez nieumarłych...

Uchyliłem drzwi i natychmiast zatrzasnąłem je - przerażony. Tuż obok mnie - tak mi się wydawało - rozbrzmiało pobrzękiwanie kolczugi i jęki zombie. Wiedziałem, że nie zdołam przedrzeć się przez ciągle nawiedzającą klatkę schodową martwą lecz czujną straż. Cofnąłem się na belkę i stąd - ostrzelawszy wpierw jednego z Hammerytów - spowodowałem, że niemal wszyscy zgromadzili się w jednym miejscu, szukając nieuchwytnego a kąśliwego wroga. Wtedy w gęstwę posłałem dwie bomby oślepiające - dwóch z Hammerytów upadło na posadzkę. Wychylając się z belki rzuciłem dwie miny wprost pod drzwi - dwóch kolejnych zombiech stało się jedynie niemiłym wspomnieniem. Wreszcie wykorzystałem jedyną fiolkę z wodą święconą i kilka strzał by pozbyć się wszystkich nieumarłych prócz ducha. Widząc to czym prędzej zbiegłem po schodach o dwa poziomy w dół, otworzyłem drzwi przebiegłem - skręcając w lewo - zdobioną salę i stanąłem przed kolejnymi drzwiami. Słysząc zbliżające się kroki pozostałego martwego, nie zdążywszy ponasłuchiwać otworzyłem drzwi i przeszedłem przez próg. Cień skrył mą osobę - na szczęście, gdyż widok był niezwykły - naprzeciw mnie stał jeden z martwych, przezroczystych niczym czysta woda Hammerytów...

Dopiero po chwili dotarło do mnie, że nie wygląda on tak samo jak poprzedni. Był... jakby bardziej ludzki, w zasadzie wciąż pozostawał człowiekiem. Zapragnąłem podejść do niego - w tym jednak przeszkadzali mi inni krążący po podwórcu i w cieniu arkad nieumarli. Wyczekawszy momentu, gdy krok naprzód wydawał się stosunkowo pewny podszedłem do ducha i... natychmiast cofnąłem się w cień. Nie, nie dlatego, by okazał się on być równie złą postacią,

jak wszyscy pozostali - po prostu dlatego by nie wystawiać się tym innym. Duch natomiast głębokim, metafizycznym głosem powitał mnie, przedstawił się jako brat Murus i zaproponował mi bycie mym "duchowym przewodnikiem". Powiedział nadto iż jeśli będę potrzebować jego pomocy znajdę go na terenie klasztoru. Zniknął, ja jednak naprawdę potrzebowałem pomocy.



Wyczekawszy chwili, gdy nieumarli znajdowali się daleko ode mnie przemknąłem do otworu drzwiowego po prawej stronie. Obróciłem się w lewo i u dołu zerwanych schodów spostrzegłem mojego "przewodnika". Nie czekając jednak aż skończy podjęty monolog zeskoczyłem w dół i ukryłem się w gęstym, zalegającym za narożnikiem cieniu. Usłyszałem że abym mógł pomóc sobie, muszę pomóc jemu. Jego żądania nie były wygórowane - chciał spokoju, chciał spocząć w poświęconej mogile. Aby móc tego dokonać potrzebowałem różańca Murusa (znajdującego się gdzieś w budynku św. Yory). Budynek ten był tuż obok. Wszedłem po schodkach - po lewej stronie od zerwanych schodów i otworzywszy ostrożnie drzwi wszedłem do środka.

Znalazłem się w budynku, w którym jakoby odnaleźć miałem pierwszy z wymaganych przedmiotów. Przekradłem się przez hal i wszedłem po schodach. Skręciwszy za narożnik korytarza wszedłem do komnaty grobowcowej. Z sarkofagu podniosłem trzy wodne kryształy. Zaraz po tym jednak stanąłem przy otworze w ścianie i począłem pilnie nasłuchiwać. Za zamkniętych drzwi sąsiadującej z moją komnaty dobiegało mnie głośne rzężenie zombiech. Wiedziałem że jest ich kilka: otwierane drzwi skrzypiały z przerażającą nieregularnością. Wszedłem do mrocznej komnaty i stanąłem przy drzwiach. Kiedy odgłosy wydawane przez kroczących zombiech przycichły desperacko otworzyłem drzwi i przemknąłem przez hol do kolejnych drzwi - po lewej. Otworzyłem je i zatrzasnąłem zaraz po mnie. Słysząc coraz wyraźniej nadchodzące zombie skręciłem w prawo, przemknąłem przez salę z wyraźnie widocznym wśród kamieni przyciskiem i wpadłem w pierwsze drzwi na prawo. Tu zatrzymałem się na moment. Czułem że znalazłem to, po co przyszedłem...

Cień pod ścianą obok skrzyni skrywał mnie całkowicie przed "wzrokiem" przechodzących o wyciągnięcie dłoni zombiech. Wyczekałem do chwili gdy oddalili się oni na wystarczającą odległość i trójkątnym wytrychem otworzyłem skrzynię. Zaraz po tym, korzystając z tego, że zombie przeszły w prawą część korytarza przeszedłem przez otwór w ścianie i drzwi, a następnie komnatę z wywróconymi łożami do komnaty w której cieniu przy drzwiach odważyłem się przyczaić i posłuchać. Słysząc jeno stłumione odgłosy kroki wbiegłem w korytarz skręciłem w lewo, dobiegłem do jego końca, skręciłem w prawo i mrocznym korytarzem, ignorując otwory w ścianach dobiegłem do otworu w podłodze. Pode mną znajdowała się jedna z sal parteru.



Zeskoczyłem w dół i przycupnąłem w otworze wypełnionym miękką ziemią. Przycupnąłem zaś nie tyle z impetu uderzenia, co widoku który wrył mi się w oczy, kiedym spadał. Jakieś dwa kroki ode mnie przechodził czerwony nieumarły - Hammeryta. Szczęśliwie nie zauważył on mnie, ja zaś, gdy tylko zcichł brzęk kolczugi, cichcem z jamki się wydostawszy podbiegłem do stołu i porwałem zeń eliksir uzdrawiający. Zaraz zaś potem wbiegłem w widoczny naprzeciw otwór drzwiowy i dopadłem wrót wiodącym na schody na zewnątrz. Po chwili bezpiecznie dotarłem do na powrót widocznego w narożniku brata Murusa.

Wiedział o tym że udało mi się odzyskać jego różaniec. To jednak nie był jeszcze koniec. Teraz mym zadaniem było znalezienie, a właściwie - w obliczu tego, że w tym przeklętym przez bogów i ludzi miejscu nie mogłem znaleźć czegoś podobnego - stworzenie w fabryczce świętego symbolu - młota. Przeszedłem przez bramę i natychmiast skryłem w cieniu po jej lewej stronie. Po lewej mojej ręce - stojąc twarzą w kierunku podwórza - miałem budynek św. Tennora. Cierpliwie wyczekałem momentu gdy krążący tu nieumarli odeszli gdzieś dalej przemknąłem przez w lewo i przez drzwi dostałem się do środka. Zaraz po zamknięciu drzwi przekradłem się w pobliski korytarz i skręciłem w lewo. Zaprowadził mnie on wprost do sali o której mówił Murus.

Tu, na ścianie obok wejścia zawieszony był pergamin na którym - krok po kroku widniał opis sporządzenia metalowego przedmiotu. Należało poczynić jak następuje: wziąć żądaną formę (podniosłem tę o której sądziłem że będzie najodpowiedniejsza - ostatnią w dolnym szeregu), ułożyć ją na mechanizmie przed kotłem z surówką (ułożyłem), pociągnięciem lewej dźwigni złożyć formę (i to uczyniłem), następnie pociągnąć prawą dźwignię (uczyniłem to wyczekawszy chwili gdy byłem jedyną duszą w budynku) i wreszcie pociągnięciem lewej dźwigni otworzyć formę i uzyskać św. symbol.

Wziąłem mały młoteczek w dłoń i korzystając z tego że w budynku nadal byłem sam poszedłem w drugi jego koniec. Po drodze minąłem dwie komnaty wypełnione machinami i wreszcie dotarłem do dużej sali z metalowym chodniczkiem dookoła. Prowadziły nań metalowe schodki. Wspiąłem się po nich i podszedłem do dziwnego stalowego urządzenia w końcu korytarza. Spodeń wyjąłem mały odprysk srebra. Wróciłem na moje stalowe chodniczki i przeskoczyłem spod jednej ściany pod drugą. Wystarczyło jeszcze jedynie zeskoczyć w stalową "rynnę" i ześliznąć się po niej na zewnątrz.

Wylądowałem na niewielkim dziedzińcu widocznym w lewej górnej części mapy. Kryjąc się w cieniach podszedłem do studni. Przesmyk obok niej nie mógł zaprowadzić mnie do miejsca w którym chciałem się znaleźć. Wróciłem więc by spojrzeć na drugi kraniec budynku i w chwili gdy wracałem przez dziedziniec dobry los obdarzył mnie kolejnym przedmiotem - świecą leżącą na daszku drewnianej szopy przytulonej do kamiennego muru budynku św. Tennora. Wyjąłem swój łuk i strzałę z liną i wbiłem ją pod sam daszek szopy. Wspiąłem się po linie, pochwyciłem świecę i klejnot i zeskoczyłem na dół. Wyrwałem jeszcze drogocenną strzałę i ruszyłem w poprzednio obranym kierunku.

Skręciłem za narożnik budynku i wspiąłem po metalowej drabince. Zeskoczyłem po przeciwnej stronie - po lewej stronie ode mnie miałem bramę cmentarza, naprzeciw po prawej - budynek św. Vale. Postanowiłem rozejrzeć się i w nim. Skręciłem w prawo i cienistym zaułkiem przedostałem się pod bramkę prowadzącą na główny dziedziniec kompleksu klasztoru. Przyczaiłem się w cieniu po lewej stronie drzwi wiodących do budynku św. Tennora i gdy dziedziniec opustoszał puściłem się biegiem naprzód. Po kilku szybkich krokach stanąłem przed kolejną bramką - podniosłem ją i przemknąwszy przez oświetloną przestrzeń przypadłem do muru.



Tu zaczekałem chwilę. Naprzeciw mnie widniała brama klasztorna - moja droga ucieczki. Jak na razie jednak nie byłem w stanie jej otworzyć. Zamiast tego skręciłem za narożnik budynku i wszedłem w pierwsze napotkane wrota. Budynek określony na mej mapie jako St. Vale był biblioteką. Korzystając z tego nie że było w niej nieumarłych przeszedłem ją wzdłuż i w poprzek. W alkowie po prawej ręce - obok sarkofagu znalazłem windę prowadzącą do piwnic. Jednak nie zszedłem do nich, nie przed zwiedzeniem pozornie niedostępnej drewnianej galeryjki. Wspiąłem się po przemyślnie wystrzelonej strzale z liną i stanąłem na deskach chodniczka. Wyrwałem strzałę i ruszyłem po nim. Zaraz za narożnikiem odnalazłem porzuconą Księgę Modlitw Hammerytów - w niej zaś niezbędny do odprawienia rytuału oczyszczenia - Akt Uświęcenia. Już sposobiłem się ku wyjściu i podążeniu do zerwanych schodów na rozmowę z Murusem i kolejne wytyczne, w tej samej jednak chwili usłyszałem skrzypnięcie otwieranych drzwi. Do środka, do biblioteki chwiejnym krokiem wszedł zombie. Ostrożnie i cichutko cofnąłem się aż do miejsca gdzie całkowicie skrył mnie cień. Wystarczyło jedynie poczekać. Po kilku chwilach stałem już przy przyjaznym duchu.

Ku mej radości obwieścił on że zgromadziłem już wszystkie przedmioty, jakie są niezbędne do przeprowadzenia rytuału. Polecił mi dotrzeć do jego nagrobka na cmentarzu i zniknął. Znowu pozostałem sam. Brakowało mi wciąż również klucza do bramy cmentarza. Postanowiłem odwiedzić ostatni z budynków - ten, którego wejście znajdowało się naprzeciw bramy - St. Jenel. Wszedłem do budynku głównym wejściem i natychmiast otworzyłem drzwi po le-



wej. Z górnej półki szafki zdjąłem wieżyczkę z monet i wróciłem do głównej sali. Podszedłem do otworu po lewej. Na dole - szczerząc zęby stał czerwony Hammeryta. Dwie bomby ogłuszające pozwoliły mu wreszcie odejść.

Elektryczność nie działała; nie byłem w stanie podciągnąć windy w górę. Zeskoczyłem więc w dół i wyjąłem łuk i strzałę z liną. Wbiłem ją nieco powyżej otworu po lewej stronie windy. Wspiąłem się po niej i stojąc już na gzymsie otworu wiodącego do sali spojrzałem. Moje obawy potwierdziły się - stał tam zombie, na stole jednak leżał wspaniały klejnot. Sprowokowałem go by wszedł na górę. Zeskoczyłem



w dół i wtedy dostrzegłem błękitną skrzynię. Otworzyłem ją i wyjąłem z jej wnętrze poszukiwany klucz cmentarny. Czym prędzej podniosłem kryształ ze stołu i powróciłem w szyb windy.

Obróciłem się w prawo i ostrożnie przeszedłem obok szeregu zamkniętych drzwi. Za jednymi z nich, jak wnioskowałem z dobiegających mnie odgłosów stał zombie. Podszedłem do sarkofagu i obróciłem się - tuż za mną były stalowe drzwi. Otworzyłem je wytrychami i wszedłem, zbierając kryształy po schodach na górę. Znalazłem się w obserwatorium. Pierwszą rzeczą jaka zwróciła na mnie swą uwagę była maszyna, taka jakiej używałem niegdyś by włączać światła. Tym razem rozsunęła ona dach. Spojrzałem na księgę leżącą na stoliku w kącie. Dowiedziałem się, że Hammeryci wierzyli w moc światła Księżyca i gwiazd. Wówczas coś mnie tknęło - wrzuciłem święty symbol w stojące po przeciwnej stronie korytko. Dostałem to, com chciał - błogosławiony święty symbol. Byłem naprawdę przygotowany do rytuału.
Wróciłem do szybu windy i wspiąłem się po wystrzelonej strzale z liną. Odzyskawszy bezcenną strzałę przemknąłem przez salę i wyśliznąłem się na zewnątrz. Kryjąc się w mrokach dotarłem do bramy cmentarza. Otworzyłem ją i przemknąwszy przez dziedziniec wszedłem w bramkę na wprost, po czym - omijając zombiech - skręciłem w lewo. Podszedłem do stojącego nad swym grobem Murusa. Wykonywałem wszystko to, co mi polecił: najsampierw dotknąłem różańcem kamienia nagrobnego, następnie postawiłem na nim świecę, odczytałem Akt Uświęcenia i wreszcie dotknąłem świętym symbolem nagrobek. Dusza Murusa była wolna, ja zaś - pewien że wreszcie otrzymam klucz i będę mógł opuścić to przeklęte miejsce. Stało się jednak inaczej - Murus polecił mi jeszcze odnaleźć swych martwych przyjaciół i złożyć ich ciała w grobach. Zwłoki pierwszego z nich - Renaulta miałem znaleźć w piwnicach Katedry...

Wróciłem do Katedry i zszedłem do piwnic. Na ścianie po lewej stronie widniał włącznik. Włącznik światła - pozostawiłem go więc tak jak go zastałem. Korytarze i komnaty ułożone w planie kwadratu patrolował jeden duch i jeden zombie. Korzystając z mroku i absencji ich obydwu prześliznąłem się przez zalaną wodą salę i wszedłem w korytarz po lewej. Kilka kroków później skręciłem w pierwszy mroczny korytarz po lewej. Doszedłem do drzwi i otworzyłem je wytrychami. Znalazłem się w piwnicze na wino i z półek zdjąłem trzy butelki starego wina. W końcu pomieszczenia znalazłem ciało nieszczęsnego brata Renault. Dźwignąłem je i podszedłem do drzwi. Wówczas okazało się, że dźwiganie ciała nie pozwala normalnie operować przedmiotami. Za każdym więc razem, gdy zmuszony byłem do otwarcia drzwi musiałem na moment porzucać ciało; niechaj bogowie mi wybaczą...

(Możesz również pokręcić się po piwnicach. Ze względu na panujący tu cień nie jest to trudne. W piwnicach możesz odnaleźć trochę złota, kryształ wody, złoty świecznik... Uważaj jednak na jasny prostokąt na podłodze - to aktywator pułapki - prostej ale skutecznej. Dodatkowo możesz włączyć zasilanie wind; teraz jednak nie jest to już niezbędne.)

Wyszedłem na klatkę schodową. Tu na podeście pod drzwiami pozostawiłem na moment ciało Renault i wszedłem w bogato zdobiony przedsionek z którego prowadziły drzwi na zewnątrz i do głównej sali Katedry. Wszedłem do katedry, minąłem młot nad którym początkowo zawieszone było Oko i wszedłem w drzwi po przeciwnej stronie. Podniosłem flakonik z wodą święconą i kryształ wody. Wróciłem po ciało, wyszedłem na zewnątrz i przemknąłem poprzez zerwane schody na dół. Kryjąc się w cieniach przemknąłem na cmentarz...

Wrzuciłem ciało do grobu. W podzięce za pochowanie jego ciała brat Renault ujawniał tajemnicę. W tunelach pod budynkami klasztoru (można się dostać do nich z budynków St. Vale i St. Jenel) w jednym z pomieszczeń - tym ozdobionym całościennym portykiem jest przejście do sekretnej komnaty. Aby uchylić prowadzącą doń płytę ścienną miałem wcisnąć przycisk znajdujący się w prawej górnej części portala. Zanim odszedłem zbliżyłem się jeszcze do ducha Murusa. Polecił mi odnaleźć drugiego ze zmarłych braci - Martello. Jego ciało miałem odnaleźć na strychu Katedry. Na szczęście pamiętałem gdzie - spoczywał on w pokoju w którym na początku odnalazłem kryształ i klejnot - komnatce na końcu wąskich drewnianych chodniczków.

Bez przeszkód dostałem się pod budynek św. Jenela. Wszedłem do wewnątrz i ostrożnie zeskoczyłem w dół. Cichutko przeszedłem obok szeregu drzwi i po stalowej drabince zszedłem na dolny poziom. Szedłem korytarzem i dwukrotnie skręciwszy w nim w lewo stanąłem przy skrzyżowaniu - mogłem iść na wprost lub w prawo. Poszedłem w prawo i słysząc zbliżającego się zombie ukryłem się w cieniu we wnęce ściennej. Wyczekałem aż zniknie za załomem korytarza i wszedłem do komnaty, do której jedno z wejść było niemal naprzeciw wylotu mojego korytarza. Wszedłem do sali i zbliżyłem się do portyku. Podszedłem do jego prawej części - tuż przy ścianie i spojrzałem w górę. Tak jak przypuszczałem - nie dostrzegłem niczego i na oślep zmuszony byłem odszukać przycisk o którym mówił brat Renault. Wreszcie me palce trafiły nań; przede mną otworzyła się sekretna komnata. Zabrałem z niej kryształy mchu i skarb ze skrzyni. Najcenniejszą jednak zdobyczą były dwa flakoniki wody święconej - nie byłem już



bezbronny... Wróciłem po swoich śladach, wspiąłem się po drabince przemknąłem obok drzwi. Stanąwszy w szybie windy wystrzeliłem strzałę z liną i wspiąłem się na górę. Zebrałem strzałę i przebiegłem wpierw przez salę, następnie - w momencie gdy nie było w jego pobliżu nieumarłych - przez dziedziniec. Wbiegłem do budynku St. Yora.

Tu zatrzymałem się - miałem już dosyć przebiegania pomiędzy zombie. Wyczekałem chwili gdy Hammeryta poczynił swój odwieczny obchód i oddalił się by wyjść z domostwa; wtedy wyjąłem łuk, napełniłem wodą święconą strzały wodne i zniszczyłem kryjące się w wnękach zombie. W jednej z nich znalazłem niewielki złoty talerzyk.

Wróciłem do Katedry i wyczekawszy gdy zjawa oddaliła się przeszedłem na górę Katedry. Obszedłem ją wokoło po wąskich drewnianych chodniczkach, przeszedłem obok sali z dzwonem i dźwignąłem ciało Hammeryty. I w tym przypadku - nie bez przeszkód spowodowanych niemożnością operowania obiektami wniosłem ciało na cmentarz i złożyłem w grobie - tam, gdzie oczekiwał brat Murus. Wówczas on, dziękując po raz ostatni podarował mi klucz. Jednak nie był to klucz od bramy klasztornej - ten zaginął dawno dawno temu... Zamiast niego otrzymałem klucz do zbrojowni - pomieszczenia za stalowymi drzwiami na strychu - w komnatce do której prowadziły schody na klatce schodowej.

Po raz ostatni wszedłem do Katedry. Przeczekałem obchód zjawy i wbiegłem po schodach na górę. Otworzyłem drzwi zbrojowni kluczem i podniosłem kryształ ognia i urządzenie wybuchowe. Leżący obok pergamin podpowiedział mi co robić - musiałem położyć go blisko celu - bramy - podłożyć podeń ogień i oddalić się na bezpieczną odległość. Uradowany myślą że wreszcie opuszczę ten niegościnny obszar zbiegłem w dół i wyszedłem z Katedry. Przebiegłem przez krużganek i zeskoczyłem z zerwanych schodów. Skręciłem w prawo i przeszedłem przez bramę. Kryjąc się w cieniach przemknąłem przez dziedziniec i otworzyłem bramkę na drodze do biblioteki - budynku St. Vale.

Stanąłem przed bramą. Drżącymi dłońmi ułożyłem pod skrzydłami wrót stalową poduszkę. Cofnąłem się i wymierzyłem ognistą strzałę (bacz by celować górną krawędzią). Zwolniłem cięciwę... Strzała poszybowała w cel. Wybuch otworzył bramę. Wybiegłem w mrok uliczek Miasta...

Escape! (Uciekać!)

...Ból z oczodołu promieniował na całą czaszkę. Zakrzepła krew stworzyła na mojej twarzy upiorną maskę. Ciało, obolałe i zdrętwiałe od długiego leżenia protestowało przy każdym poruszeniu. A jednak musiałem się poruszać, musiałem iść, musiałem uciekać z tego po trzykroć przeklętego miejsca. Constantine... Victoria... Bogowie, jak...? Dlaczego...? Dlaczego ja...

Przypomniałem sobie miejsce w którym teraz się znajdowałem. Byłem tu już - wtedy, gdy Victoria poleciła mi odnaleźć i wykraść świetnie strzeżony miecz Constantina. Teraz tylko on mi pozostał - cały pozostały ekwipunek zniknął. Drzwi na lewej ścianie, te które żadną miarą nie dawały się otworzyć wówczas teraz stały otworem. Zanim jednak wszedłem w nie zajrzałem za ołtarz. Ku mej radości znalazłem tam moją pałkę, strzałę z pojemnikiem z mchem i strzały odwracające uwagę. Zszedłem po schodach aż do skrzyżowania. Droga jaką miałem wybrać - tak korytarz w prawo jak i lewo prowadziły do tego samego miejsca: na platformę z której na dół prowadziły dwie pochylnie. Dalekі jednak byłem od tego, by próbować: dobiegające z dołu odgłosy, takie jakich nie słyszał dotąd żaden człowiek nie pozwalały na taką brawurę. Przykucnąwszy, by zminimalizować zagrożenie ujawnienia się ustawiłem się w cieniu przy murku prawej pochylni. Wychyliłem głowę i ujrzałem... bogowie - stwory, krzyżówki ludzi i szczurów. One jednak nie były najgorsze - w chwilę później zjawił się, dziwacznie poskrzypując owadzimi stawami ostatni z tych bluźnierczych mutantów - człowiek-żuk...

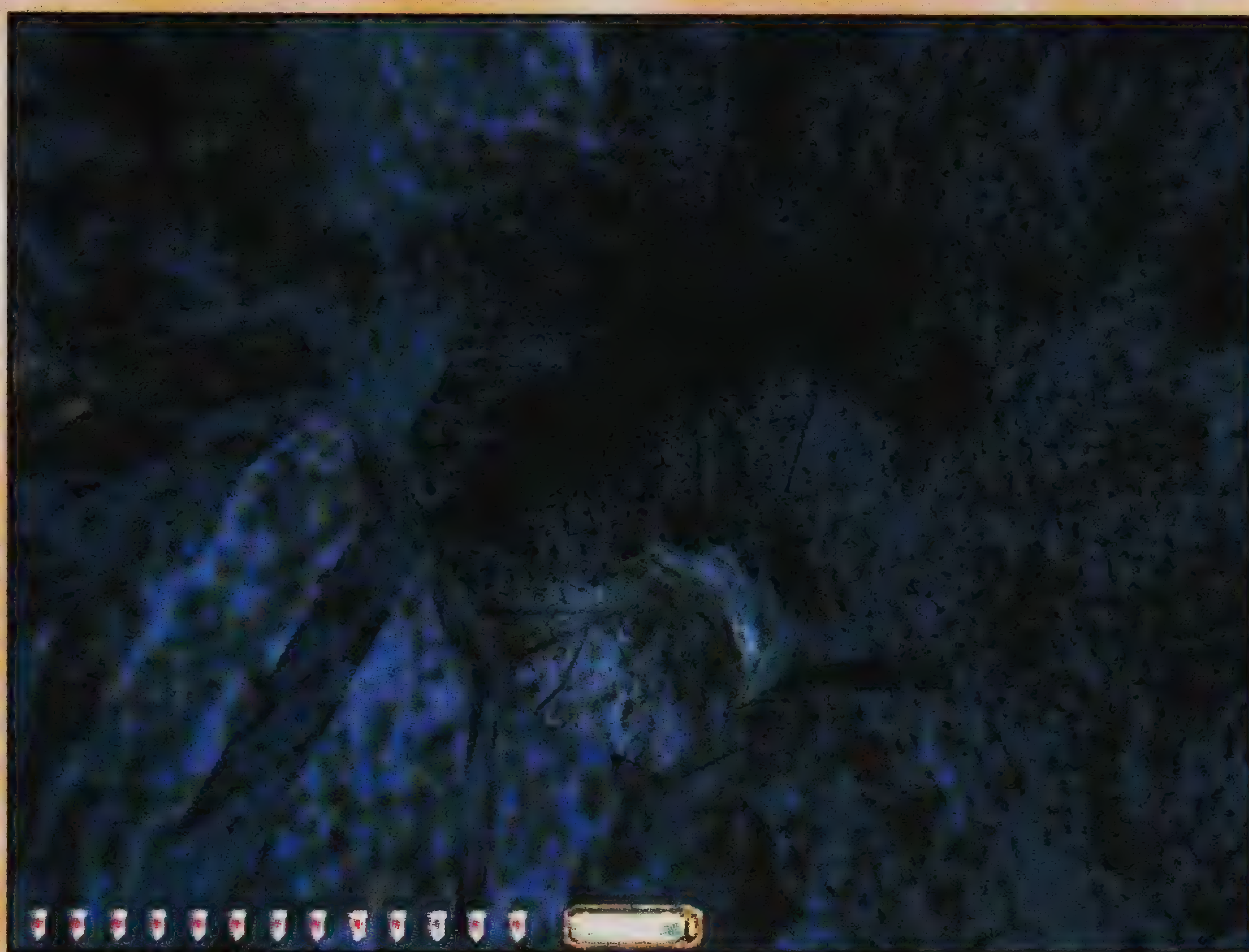
Klęczałem spoglądając w dół do momentu gdy zniknęły mi z oczu. Wtedy począłem się zastanawiać w jaki sposób bezpiecznie przejść obok. W ścianie naprzeciw widziałem

murowane zagłębienie - coś w rodzaju niewielkiego balkoniku. Wyjąłem łuk i nałożyłem na cięciwę strzałę z liną. Wstrzeliłem ją w sufit pośrodku pomiędzy moją platformą a balkonem. Usłyszawszy że kroki ucichły przeskoczyłem na linę i natychmiast - do wnętrza wnęki. Przykucnąłem przy ścianie nasłuchując, czy któryś ze stworów zauważył mój skok. Upewniwszy się, że pozostałem niezauważony pozbierałem dobra leżące obok. Jednym z nowych przedmiotów były miny gazowe - one teraz miały przyjść mi z pomocą. Podsunąłem się do krawędzi i wychyliłem głowę. Widząc że żuk idzie w jedną, szczury zaś w drugą stronę wstałem, wychyliłem się i rzuciłem minę gazową w ślad za człowiekiem-owadem - tak by spadła w miejsce, które będzie mijać wracając. Ukryłem się i po chwili usatysfakcjonowany usłyszałem straszliwy dźwięk i głuchy łomot padającego ciała.

Wychyliłem się z z łuku, zwykłymi strzałami wybiłem szczury. Ku mej uldze ich wołania o pomoc pozostały bez odpowiedzi. Zaraz po ich zabiciu wychyliłem się, spojrzałem w lewo i zebrałem dymiącą strzałę gazową. Zszedłem po linie na dół i zebrałem kryształ mchu leżący obok pochylni i kryształ ognia znajdujący się w jednej z pochodni. Stanąwszy twarzą ku platformie poszedłem w prawo. Szedłem korytarzem aż do miejsca w którym dochodził doń korytarz z - o zgrozo! - pionowym jeziorkiem wody. Zebrałem pływające w nim kryształy wody i... wróciłem do głównej sali. Poszedłem na wprost (na lewo - patrząc na platformę) i w następnej grocie skręciłem w lewo. Zbierając po drodze kryształy wody i mchu zsunąłem się na dość stromym podejściem na dół. Spojrzałem w prawo. W sąsiedniej sali spacerowało kilka mutantów. Uwagę mą jednak ściągnęło coś innego - pozostałości wieży. Okalający ją podest zbudowany był z desek - wiedziałem że mogę się nań dostać. Wyjąłem łuk i wystrzeliłem linę. Podbiegłem doń i wspiąłem się na podest. Opłacało się - wewnątrz wieży znalazłem sporo użytecznych przedmiotów.

Uśpiłem strzałą z gazem człowieka-żuka. Wybiłem, korzystając z przewagi wysokości z łuku szczuroludzi. Zebrałem strzałę z liną i zeskoczyłem na dół. Podniosłem owoce i łupek srebra. Zaraz po tym wszedłem w korytarz jakim nadchodzili wrogowie. Skręciłem w lewo i wszedłem do sali z wymalowaną na podłodze czerwona gwiazdą i zapalonymi pochodniami. Tu - ku mej radości - odnalazłem swój mieszek. W płomieniach znaczących końce promieni gwiazdy leżały dwa kryształy ognia. Spojrzałem w górę i ujrzałem wiszący w powietrzu kryształ gazu. Wyjąłem łuk i wystrzeliłem w sufit strzałę z liną. Wspiąłem się po niej i pochwyciłem cenną zdobycz. Ponadto w sali tej - z platformy przy ścianie zebrałem dwa kryształy wody.

Przeszedłem do następnej dużej sali. Tu wyjaśniła się częściowo tajemnica tego miejsca - to co wcześniej brałem za wieże było drzewami. W tym tutaj, oprócz typowych przedmiotów znalazłem księgę, pamiętnik Constantina... Wyniakało z niego, że zamierza przywrócić czasy, w których ludzie obawiali się mroku. Wyglądało na to że bądź on sam jest przeklętym Tricksterem, bądź którymś z jego najwyższych kapłanów. Zeskoczyłem na ziemię i pozostawiając linę ruszyłem stromym chodniczkiem na wprost. Wspiąłem się po żwirowej pochyłości i stanąwszy na górze obróciłem w lewo. Przede mną, w korytarzu wyglądającym nareszcie jak zwyczajnie pobudowany stało dwóch szczuroludzi.



Sprowokowałem ich do pościgu wychylając się na moment z cienia. Zbiegłem po pochyłości i wspiąłem się po linie na platformę, po czym natychmiast przygotowałem łuk. Wybiłem pomiot Constantina - one i tak nie mają prawa żyć... Wróciłem do piwnicy i wszedłem w sąsiedni, oświetlony dwiema pochodniami korytarz. Przeszedłem obok mrocznej alkowy z oknem i poszedłem tak, by znaleźć się po drugiej stronie okienka. Stąd po kilku krokach dostałem się na metalową podłogę. Kroki które odbijały się głośnym echem nie powinny były nikogo zaalarmować - miałem nadzieję, że udało mi wybić wszystkich szczuroludzi patrolujących piwnice. Przez cały czas jednak baczyłem na dźwieki i kryłem się w cieniach, tak by nie zostać zaskoczonym czyjąś obecnością.



Wszedłem na górę zbierając strzałę i kryształ mchu - najpierw po metalowej, następnie już wyłożonej chodnikiem pochylni. W korytarzu do którego wszedłem ominąłem dziwaczny, jakby międzywymiarowy pokój. Kiedy znalazłem się na wysokości skrzyń usłyszałem je - stwory z piekieł rodem. Były aż cztery - trzy szczuroludzie i jeden ogromny pająk. Ten ostatni spostrzegł mnie i rzucił się w moim kierunku! Uciekłem aż do sali z drzewem. Błyskawicznie wspiąłem się po linie i z góry, już bezpieczny wystrzeliłem w pająka dwie ogniste strzały.

Odczekawszy chwil kilka wróciłem do korytarza ze szczurołakami. Zagasiłem pochodnię i ustawiwszy się w cieniu kolejno zdejmowałem - pojedynczymi zwykłymi strzałami szczuroludzi. Aby nie utracić przewagi zaskoczenia (dzięki czemu padały już po pierwszym strzale) za każdym razem dźwigałem ciała i przenosiłem je w mrok panujący za skrzyniami. Wybiwszy wszystkie ruszyłem w dalszą drogę.

Znowuż przyszło mi wspinać się po metalowych podłogach. Teraz jednak, gdy w pobliżu nie było żadnych wrogów mogłem czynić to niemal jawnie. Po drodze minąłem wlot jaskiń - zignorowałem je gdyż dobiegające zeń odgłosy pająka i fakt, że pozostało mi niewiele strzał był aż nazbyt wymowny. Wchodziłem coraz wyżej i wyżej... Zza beczek oznaczonych znakiem czaszki podniosłem wysuszony owoc. Stanąłem przed drzwiami...

Otworzyłem je i wyszedłem na drewniane schody. Tu, po pokonaniu zaledwie kilku stopni zatrzymałem się - gdzieś w pobliżu kryli się wrogowie. Stanąłem u szczytu pierwszych schodów, jeszcze przed podestem półpiętra i przygotowawszy łuk i strzałę z wodą wygasiłem pochodnię oświetlającą górną partię schodów. Dokonawszy tego powoli i ostrożnie przemknąłem po schodach. U ich szczytu, obróciwszy się w lewo dostrzegłem przeciwnika - szczuroczłeka. Teraz jednak, gdy przez cały czas mogłem pozostawać w cieniu nie obawiałem się że mnie zauważy. Wysunąłem się na korytarz - przez otwór drzwiowy po prawej. Tu ponownie zatrzymałem się. Usłyszałem niepokojący chrobot. Przykucnąłem pośrodku korytarza i w szczelinie pomiędzy drzewem a krzakiem ujrzałem poruszające się stworzenie. Wystrzeliłem w nie jedną ze zwykłych strzał i ku memu zdumieniu zobaczyłem jak eksploduje...

Wychyliłem się za narożnik i ujrzałem jak z drzwi w głębi wychodzi szczuroczłowiek. W tej samej chwili doznałem olśnienia - byłem tu poprzednio! Teraz jednak wszystko wyglądało inaczej - wszystko porośnięte było dziwacznymi drzewkami, krzewinami... Wiedziałem już że jestem obok jadalni, obok pokoju z długą ladą, za którą niegdyś zbierałem butelki i złote kielichy. Teraz - wyczekawszy chwili gdy obydwaj kręcący się szczuroludzie oddalili się przemknąłem do pokoju. Zamierzałem ukryć się w swym starym miejscu w rogu przy kredensie, jednak momentalnie zauważyłem, że nie ma w tym sensu: ciemny dawniej kąt oświetlony był teraz przez mały fosforyzujący grzybek... Schowałem się w cieniu za ladą.

Przeczekałem obchód mutantów i na ich drodze ułożyłem minę gazową. Wyczekałem aż jeden ze strażników wpadnie w nią i przeniosłem jego ciało w cień za barem. Podniosłem jeszcze kielichy (z kąta za grzybkiem i z półki), złoty dzbanek z kącika szynkwasu i butelkę drogiego wina po czym wyszedłem z pokoju i przekradłem się korytarzem wiodącym do kuchni. Ostatni odcinek przebyłem z łukiem w dłoniach. Wartujący w kuchni obok kominka strażnik zginął od strzały nie zdoławszy zaalarmować pozostałych. Przeniosłem jego ciało w kąt pomiędzy kominkiem a meblami ze zlewozmywakiem (w których znalazłem dwa kryształy wody - jedną z nich zmyłem z posadzki krew strażnika, drugą - wygasiłem płonącą pochodnię). Przyczaiłem się i czekałem nadal. Dwóch wchodzących do kuchni szczuroludzi oczekiwała śmierć. Ich ciała również przeniosłem w upiorny kąt...

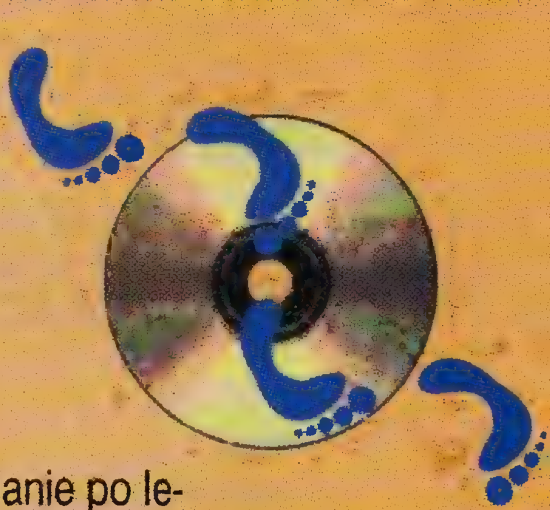
Wszedłem do sali obok - do dawnej jadalni. Ze stołu podniosłem kryształ ognia, spod stołu - diament. Wyszedłem na korytarz. Tu oczekiwał na mnie dziwny skaczący stwór. Jedna strzała jednak posłana w jego obrzmiałe cielsko - zupełnie tak jak wcześniej - uwolniła mnie od zagrożenia. Doszedłem do ostatnich drzwi w korytarzu - tych wiodących do pokoju z trumną w którym niegdyś - w schowku w filarze znalazłem płyn uzdrawiający. Wszedłem weń i ukryłem się w cieniu przy kominku. Pod drzwi wiodące na korytarz - te obok tym którymi wszedłem rzuciłem minę gazową. Przeczekałem moment upadku wchodzącego do pomieszczenia strażnika. Czekałem - nie poruszając się z miejsca - aż do chwili gdy do sali weszły kolejne stwory - w tym obrzydliwy owadołak. Wtedy wystrzeliłem w nie moją ostatnią gazową strzałę.

To był koniec, nie mogłem dłużej się kryć - wybiegłem przez drzwi którymi wszedł owadoczłek. Skręciłem w lewo i pobiegłem do najbliższych drzwi na prawo. Przeskoczyłem nad dwiema eksplodującymi żabami i skryłem się w cieniach nocy. Byłem wolny. Byłem jednak również sam. Musiałem zwrócić się do nieprzyjaciół mojego nieprzyjaciela - Hammerytów...

Strange Bedfellows (Dziwaczni towarzysze)

Trickster uprzedził mnie. Stało się to jasne już w moment po przybyciu na miejsce: na drodze wiodącej do świątyni Hammerytów leżały ciała pomordowanych w bestialski sposób przechodniów i strażników. Dopiero jednak przedostanie się na miejsce, pod bramę świątyni ukazało mi całą prawdę - to ona była celem ataku sił Constantine'a. Wyłamana brama i zdewastowane pomieszczenia dobitnie na to wskazywały...

Podniosłem strzały z kołczana martwego łucznika na mostku zwodzonym i wszedłem do pierwszej komnaty świątyni. Skręciłem w prawo i wszedłem do sali obok. Pozbierałem leżące na podłodze strzały (10) i bomby oślepiające. Widząc, że po przeciwnej stronie holu jest drugie, podobne do tego pomieszczenie, zajrzałem i do niego. Tu również pozbierałem porozrzucane strzały. Plamy krwi i poła-



mane młoty zdawały się mówić że ciężko mi będzie odnaleźć tych, po których pomoc tu przybyłem... Być może jednak któryś z zakonników zdołał przetrwać niespodziewany, zajadły atak... Aby to jednak sprawdzić musiałem przejść przez zamknięte drzwi holu, drzwi wiodące do wnętrza świątyni.

Otworzyłem je i korzystając z tego, że nie widziałem żadnego z wrogów których kroki dobiegały mnie z sali ze schodami - sali na wprost skręciłem w korytarz w prawo i wszedłem do kolejnej komnaty - tej którą zapamiętałem dzięki błękitnemu witrażowi. Obecnie witraż ten leżał w częściach na posadzce. Pozbierałem strzały i przeczekawszy - ukryty w cieniu - obchód potwornego owadoczłeka wszedłem w otwór drzwiowy na wprost - na balkon. Tak jak pamiętałem - balkon kończył się salą muzealną. Zebrałem strzały i wszedłem do sali. Tu słysząc znienawidzony przeze mnie stuk pazurków pająka-giganta przyczaiłem się w cieniu, jednak, kiedy tylko przycichł ruszyłem w ślad za nim. Wyszedłem na korytarzyk i stanąłem przed drzwiami wiodącymi do głównej nawy świątyni. Śpiesząc się by nie zostać zaskoczonym przez owadoczłeka chodzącego w sali po lewej, lub - co gorsza - wracającego pająka otworzyłem wytrychami drzwi, wśliznąłem się do sali za nimi, i natychmiast zamknąłem je za sobą...

Przeciwników tu nie było. Jednak ciało i zniszczone sprzęty wyraźnie wskazywały na to, że myślenie że zamknięte drzwi powstrzymały hordy Constantine'a było nazbyt optimistyczne. Podniosłem strzały leżące przy martwym łuczniku i zbliżywszy się do resztek niegdysiejszego ołtarza odkryłem drogę na dół; do podpiwnic świątyni...

Wskoczyłem na drabinkę i ostrożnie zsunąłem się po jej szczebelkach. Stanąłem na ziemi w niewielkiej grocie tuż przy ciałach dwóch nieszczęsnych Hammerytów. Ich oprawcy krążyli nieopodal - trzech szczuroludzi w nieregularnych odstępach czasu patrolowało pobliski tunel. Ustawiłem się w cieniu przy wejściu do komnatki łączącej się z patrolowanym korytarzem i zaczekałem. Kiedy kroki mutantów ucichły ruszyłem korytarzem w lewo aż do komnaty z kolumnami i ciałem Hammeryty spowitym chmarą much. Ukryłem się w cieniu za kolumną - czas był już po temu najwyższy, gdyż coraz wyraźniej dobiegały mnie kroki nadchodzących szczurów. Stanąłem jednak przed koniecznością wyboru dalszej drogi. Wybrałem otwór najbliżej mnie - ten znajdujący się za Hammerytą.

Korzystając z chwilowej absencji szczuroludzi przemknąłem do wybranego pomieszczenia i ukryłem się w mroku za kolumną. Przeczekałem kolejne przejścia w prawo, do opuszczonej przeze mnie sali i - żywiąc nadzieję, ze uda mi się przejść dalej - wszedłem do dużej sali po lewej. W jej centrum leżało ciało powalonego owadołaka, w głębi zaś - otoczone drewnianą balustradką - schody prowadzące w dół. Przemknąłem do nich i ukryłem się w panującym na nich zmroku.



Zszedłem niżej do sali z ogromnym wycięciem, jakby areną w centrum. Stamtąd słyszałem kroki chodzących szczuroludzi, wiedząc jednak że będę równie widoczny jak oni nie zbliżałem się do krawędzi. W kucki przemykałem pod ścianą do pierwszego korytarza po prawej. To jednak, co początkowo wydawało mi sie dobrą drogą zmieniło się w niewielką niszę przegrodzoną zamkniętymi drzwiami. Nie byłem w stanie poradzić sobie z nimi za pomocą moich skromnych wytrychów. Ruszyłem dalej, do korytarza naprzeciw.

Zsunąłem się w dół po pochyłości. Stanąwszy na równej powierzchni po prawej zauważyłem dwie dziwaczne sale; obydwie z okiem - znakiem Trickstera na suficie. W pierwszej z nich, tej wypełnionej ziemią i roślinami, w misie obok wejścia znalazłem kryształy mchu. W kolejnej - jasno oświetlonej ogromnymi płomieniami - kryształ ognia. Aby przedostać się na drugą stronę chodniczka po którym chodził szczurołak zmuszony byłem go zabić. Przyczaiłem się z łukiem w rękach tuż przy wejściu na drewniany chodniczek (przecinający się w połowie z drugim, podobnym) i w chwili gdy usłyszałem jak jego kroki poczynają się oddalać posłałem w ślad za nim strzałę. Upadł i nie powstał więcej na tej ziemi.

Przeszedłem ostrożnie chodniczkiem na drugą stronę, na wprost. Pode mną aż kłębiło się od wszelakich stworów Constantine'a: eksplodujących ropuch, szczuroludzi, owadoludzi... Pierwszą rzeczą jaką spostrzegłem po wejściu w korytarz była sala. Sala całkowicie wypełniona wodą. W misie pośrodku, w miejscu które wypełnione było powietrzem znalazłem kryształ wody. W kolejnej, tej co do której miałem obawy - podłoga była w niej zupełnie niewidoczna - kryształ gazu. Odwiedziłem tedy kapliczki wszystkich czterech żywiołów: ziemi, ognia, wody i powietrza. Zszedłem w dół spiralnymi, kamiennymi schodami i stanąłem przed wyciętym w kształt młota oknie.

Za nim spostrzegłem groźną twarz Hammeryty - żywego Hammeryty. On również mnie rozpoznał, lecz nie ujawnił wejścia do fortecy, przy której oknie stałem. Zamiast tego poprosił mnie o odnalezienie i uwolnienie ich najwyższego kapłana. Oni niestety nie mogli przeprowadzić frontalnego ataku, gdyż istniało zagrożenie, że potwory Constantine'a przerażone mogą pozbyć się jeńca. Z moimi zdolnościami jednak stawało się to realne. Rozmowę przerwał nagle atak monstrów. Hammeryta zanim odszedł podarował mi ozdobny klucz i mapę podziemi.

Wróciłem po swoich śladach, po schodkach i drewnianym pomoście na górę - do drzwi których nie byłem w stanie wcześniej otworzyć. Uchyliłem je i ostrożnie wszedłem do pomieszczenia z otworem okiennym w prawej i drzwiowym w lewej ścianie. Wtuliłem się w mrok przy i czekałem do momentu, gdy patrolujący ten obszar szczurołak oddali się; wtedy wodną strzałą wygasiłem pierwszą z pochodni zakręcającego delikatnie w prawo korytarza i ukryłem się w mroku w niszy ściennej za beczką. Kiedy szczurczłek minął mnie dwukrotnie, ponownie udając się w kierunku w którym i ja zdążałem wygasiłem kolejną pochodnię i ostrożnie pokonałem kolejny odcinek korytarza. Otwory wiodące do pomieszczeń po prawej ignorowałem - znajdujące się w nich stwory - w tym i owadoludzie były znacznie trudniejsze do ewentualnego pokonania niż słabe szczury. Tych jednak również nie musiałem zabijać - korzystając ze strzał i nisz w ścianach (które niekiedy były tak płytkie że przechodzący obok szczuroludzie niemal ocierali się o mnie) torowałem sobie drogę po obwodzie swoistego okręgu który tworzył kompleks pomieszczeń.

Wreszcie dotarłem do miejsca, gdzie w ścianie po lewej otwierał się jasny korytarz wiodący w dół. Korzystając z absencji przeciwników zbiegłem w dół i stanąłem na brzegu podziemnej rzeki, tuż przy przycumowanej tratwie. Nie poruszyłem jej jednak - nie wiedziałem czy później nie okaże się ona bardziej przydatna... Obróciłem się i zszedłem w dół.

Znalazłem się w słabo oświetlonej komnacie z parą (pomijając te którymi wszedłem) drzwi. Zewsząd dobiegały mnie odgłosy potworów Constantine'a. W otworze po prawej widziałem je - trzech szczuroludzi stojących przy płonącym ognisku. Wiedziałem że nie powinienem zbliżać się do nich. A jednak za nimi, na jednej z roślin ujrzałem - wytężywszy moje jedyne oko - czerwony kształt aż nazbyt przypominający okrytego płaszczem Hammerytę. Postanowiłem zaryzykować starcie z potworami, w taki jednak sposób, by jeniec pozostał w jednym kawałku...

Przyczajony w cieniu wyjąłem minę gazową i upuściłem (nie "use" - "drop") nieopodal przejścia z mojej, do okupowanej przez przeciwników komnaty. Uczyniłem to w ten sposób, by najbliższy mi szczut zdołał usłyszeć cichutki trzask kładzenia metalu na kamiennej posadzce. Zaintrygowany zbliżył się do miny. Jego padające ciało w oczywisty sposób zaalarmowało dwóch pozostałych strażników. Na szczęście jednak nie wiedzieli gdzie szukać niewidzialnego, niesłyszalnego przeciwnika. Wyjąwszy miecze poczęli powoli zbliżać się do ciała powalonego towarzysza. Kiedy zeszli się - wypuściłem w ich kierunku przygotowaną wcześniej gazową strzałę... Trzy nieprzytomne ciałe zległy na podłodze...



Przeszedłem przez komnatę i dźwignąłem nieprzytomnego najwyższego kapłana. Wróciłem do komnaty z której strzelałem i przeszedłem nad rzekę. Tu ułożyłem ciało na pomoście - tak by móc natychmiast je pochwycić i poruszyłem cumującą tratwę belkę na brzegu. Kiedy tylko poczułem drgnięcie tratwy pochwyciłem ciało kapłana i przykucnąłem pośrodku mojego małego promu. (ułożenie kapłana na tratwie powoduje, że nie sposób go pochwycić w trakcie rejsu podziemną rzeką; istnieje wówczas ryzyko że zsunie się z obracającej się tratwy i utonie, więc lepiej uczynić tak jak powyżej). Po kilku chwilach dryfu, i zsunięciu się w łagodnym wodospadzie tratwa bezpiecznie dobiła do brzegu. Wystarczyło jedynie ominąć ciało martwego owadoczłeka i podejść do wyciętego w kształt młota okna w murze...

(Lubiącym ryzyko polecam przedzieranie się przez komnaty oświetlone ogniskami i wypełnione przeciwnikami: wówczas można zaatakować trzech szczuroludzi w sali z kapłanem od drugiej strony, ba! nawet pokusić się o przeniesienie kapłana "suchą drogą": tunelem wiodącym wprost pod okno fortecy Hammerytów; drzwi strzegące tunelu otwiera ozdobny, podarowany Ci wcześniej klucz...)

Into the maw of chaos (w paszczę chaosu)

Stałem w dużej niemal idealnie okrągłej sali. Za mną czerwoną poświatą mienił się portal, którym Constantine prze-

słyłał stwory w nasz świat, ten sam, którym ja dostałem się tutaj. Naprzeciw mnie zaś otwierał się wypełniony czerwonymi parami tunel. Tunel którym w moim kierunku zmierzały stwory Trickstera. Przyczaiłem się w cieniu przy wejściu w tunel i wyczekawszy do chwili gdy nadchodzący zniknęli w portalu wszedłem w tunel i począłem schodzić w dół. Schodziłem w dół, korzystając z bocznych odnóg (w których znajdowałem kryształy gazu) i głębokich cieni, unikając nadchodzących mutantów i strażujących owadoludzi. Na szczęście dla mnie były one mało spostrzegawcze.

W jednym z miejsc musiałem przejść obok takowego - ustawionego na półeczce nad szlakiem. Ponownie - na szczęście przede mną otwierała się jakby wykuta w skale niemal regularnych kształtów jaskinia. Zsunąłem się po stromych zboczach i stanąłem za "plecami" pilnującego stwora. Zaraz po tym ruszyłem w dalszą drogę. Przemykałem ukradkiem, przepuszczając wszystkie zmierzające w kierunku portalu stwory i podnosząc kryształy gazu aż do momentu, przeszedłem przez wąski pomost nad przepaścią nad jeziorem lawy i dotarłem do stromych stopni wiodących w dół. Upewniwszy się, że nie grozi mi nagłe spotkanie w oświetlonym blaskiem pochodni korytarzu zsunąłem się w dół i znalazłszy się w sali z dwoma wyjściami przypadłem do ściany.

Wyczekałem aż nadchodzący stwór minie mnie i wszedłem w korytarz, z którego wyszedł. Po chwili, po obróceniu się w lewo spostrzegłem dużą platformę wyrzeźbioną w ogromnym stalagnacie, na ktorą wiódł wąski, zawieszony nad przepaścią pomost. Spoglądając w tym kierunku dostrzegłem coś jeszcze - ogromne bańki energii w których podróżowały stwory Constantine'a - Trickstera. Przebiegłem przez pomost i przyczaiłem przy kolumnie. Stojąc plecami do kolumny obróciłem się w prawo i korzystając z przerwy w "dostawie" potworów podszedłem do krawędzi.

Spostrzegłem półeczki skalne zawieszone nad morzem lawy. To jednak była jedyna droga: zeskakiwałem z jednej na drugą wreszcie przemknąłem wąskim gzymsem nad przepaścią i znalazłem w oświetlonym błękitnym światłem ogromnych kryształów korytarzu. (uwaga: kryształy odbierają energię życiową, więc lepiej nie podchodzić do nich zbyt blisko). Czując że kryształy nie są tak niewinne jak by się wydawało przechodziłem pomiędzy nimi, starając się żadnego z nich nie dotknąć. Unikanie ich było proste - do momentu gdy wszedłem na lodową taflę... Tu, poruszając się najostrożniej jak to tylko możliwe pozbierałem leżące w ich pobliżu kryształy wody.

Lód kończył się. U dołu jednak, po skalnej powierzchni skakały dwie żaby. Sprowokowawszy je jedną strzałą wystrzeloną w skałę - co sprawiło że zatrzymały się w miejscu - wybiłem je dwiema kolejnymi strzałami. Zsunąłem się w dół i zebrawszy ostatni z kryształów skręciłem w prawo i... stanąłem przed znacznie trudniejszym zadaniem. Przede mną leżała pochyła, najeżona błękitnymi kryształami tafla lodu. Wszedłem na nią najwolniej jak potrafiłem i natychmiast zacząłem biec... do tyłu, tak by spowolnić nieuchronne osuwanie się na ścianę naszpikowaną ostrzami kryształów. Udało się - bez szwanku stanąłem na skale przed ścianą. Obróciłem się w prawo.

Tu w komnacie przeciętej strumieniem lawy lewitowały dwa elementy ognia. Kryjąc się cieniu i czekając cierpliwie ich zbliżenia się zniszczyłem je strzałami wodnymi. Zaraz po tym przeszedłem mostek i z półeczki nad strumieniem podniosłem pięć kryształów ognia. Czułem że będą potrzebne - z oddali dobiegały mnie odgłosy stworów Constantine'a. Jak na razie jednak skręciłem w prawo i ciasnym, mrocznym tunelem zsunąłem się w dół. Po chwili ponownie przyszło mi omijać błękitne kryształy. Na domiat zaś złego bezpieczna dotąd skała znowu zmieniła się w lód. Zsuwając się starałem się być w pobliżu prawej ściany. Tylko dzięki temu dostałem się na wąski skalny chodniczek z którego podniosłem szósty kryształ ognia.



Teraz zaciskając zęby i starając się najlepiej jak umiem hamować niekontrolowany zjazd zsunąłem się na dół. Stanąłem na skale, w której znajdował się przedziwny kryształowy cylinder, nad nim na suficie jeziorko, na ścianie naprzeciw zaś - wodospad. Wskoczyłem w ów wodospad i ku swemu zdumieniu poczułem że płynę do góry! Wartki nurt wiódł mnie poprzez korytarze jaskiń, aż do miejsca gdzie mogłem złapać tchu. Pozostawałem na powierzchni aż do momentu gdy mój oddech się wyrównał i zanurzyłem się ponownie. Pozwoliłem by przeniósł mnie do końca tunelu, zakręcił w górę i w końcu w lewo. Zaraz po tym skręcie, kiedy czułem już że moje płuca pękają wyskoczyłem z wody przez otwór po lewej. Stanąłem na wąskim gzymsie dysząc ciężko. Ponownie pozwoliłem sobie wypocząć i z nowym zapasem powietrza wskoczyłem do wody. Po kilku chwilach znalazłem się w jeziorku, jakie obserwowałem z dołu. Pode mną widniał otwór kryształowego cylindra. Podpłynąłem tak by znaleźć się dokładnie nad nim i wypłynąłem, po czym - gdy siła ciążenia wróciła do normy spadłem na dół, wprost w widoczne oczko wodne.



Woda porwała mnie znowu, jednak już po chwili stanąłem na suchym wreszcie gruncie.

Po kilku krokach wąskim korytarzem stanąłem przed największym drzewem jakie kiedykolwiek widziały ludzkie oczy. Kryjąc się w cieniach i unikając chodzących w pobliżu szczuroludzi - idąc ciągle w prawą stronę obchodziłem pień drzewa aż do momentu, gdy spostrzegłem wejście do niego. Wewnątrz jednak było coś, co sprawiło że nie śpieszyłem się z wejściem - trzy gigantyczne pająki. Wyjąłem swój łuk i nałożyłem na cięciwę gazową strzałę. Wyczekałem aż wszyskie znajdą w mniej więcej tym samym miejscu i posłałem w ich kierunku gazowy pocisk. Po chwili - widząc że jeden z nich znalazł się zbyt daleko od eksplozji uśpiłem go kolejną strzałą. Kiedy przestały się ruszać wszedłem do wewnątrz drzewa.

Wspiąłem się na pierwszą, następnie drugą platformę. Widząc że możliwości dalszej wspinaczki się skończyły zaryzykowałem i dotknąłem dziwacznego, mieniącego się kolorami ognia "wodospadu". Ku memu zdziwieniu okazał się on być równie materialny jak stalowa drabinka. Wspiąłem się po nim i stanąłem na okalającym pień chodniczku. Stąd widziałem wyjście. Okrążyłem jednak najpierw pień - zbierając kryształy mchu i po przeciwnej stronie zsunąłem się na platformę poniżej. Stąd i z kolejnej poniższej platformy podniosłem trzy kolejne kryształy.

Wszedłem w otwór powyżej i stanąłem na pomoście łączącym pień drzewa i salę wypełnioną pająkami. Tu nie byłem w stanie się ich pozbyć, wbiegłem do sali, skręciłem w lewo i obiegłem całość aż do momentu gdy spostrzegłem zbudowany z tegoż samego dziwnego lśnienia co "wodospad" - "mostek". Przeszedłem przezeń i zatrzymałem się. Znalazłem się w sali której ściany opatrzone zostały szeregiem fioletowych kryształów. Daleko z przodu zaś stał pełniący wartę szczuroczłek. Nawet nie próbując ryzykować posłałem w jego kierunku strzałę gazową. Jako że odległość była bardzo duża konieczne stało się bardzo dokładne wycelowanie. Kiedy szczurołak padł spokojnie przeszedłem szpalerem utworzonym przez jarzące się kryształy.

Stanąłem na chodniczku okalającym jeziorko lawy. Przemykałem od plamy cienia do plamy cienia do momentu spostrzeżenia idącego w moim kierunku szczurołaka. Wyczekałem aż będzie tuż przy mnie i zabiłem go pojedynczą strzałą. Jego ciało natychmiast dźwignąłem i ukryłem w cieniu, tak by nie spostrzegł go idący w ślad za poprzednim kolejny strażnik. Ten również padł przeszyty moją strzałą.

Przeszedłem przez tunel i przeskoczyłem nad rozpadliną. Ponownie poruszałem się od cienia do cienia... Po chwili ujrzałem coś, co ponownie zburzyło mój spokój - na półce niepodal stał kolejny portal. Z niego wychodziły coraz to nowe stwory. Tamże otaczane były bańką z energii magicznej i przenoszone korytarzami wyżej - aż do podestu z którego zeskoczyłem na platformy. W ten sposób Constantine dokonywał inwazji na mój świat...

Przekradłem się niezauważony obok stojących na platformie stworów i wszedłem w korytarz wiodący w lewo. Kończył się on już po kilku krokach przegrodzony blokiem kamienia. To jednak nie powstrzymało mnie - z sufitu zwisały pnącza - wspiąłem się po nich, przeskoczyłem na blok, ponownie przeskoczyłem na środkowe pnącze po drugiej stronie i ostrożnie zsunąłem na ziemię...

Byłem na miejscu. W komnacie otwierającej się przede mną widziałem Constantine'a - tym razem w swej prawdziwej postaci - Trickstera. Dokonywał on rytuału dzięki któremu nad świat miały powrócić Ciemności. Korzystając z faktu że zajęty był inkantacją nad drugim z siedmiu promieniu wymalowanej na ziemi gwiazdy podsunąłem się w cień po lewej stronie, tuż przy wejściu do komnaty. Teraz - gdy tylko zakończył i począł oddalać się ku najbardziej oddalonemu wierzchołkowi septagramu sunąc w kucki bokiem i bojąc się głośniej oddychać ruszyłem w ślad za nim. Tak w pół idąc, pół kucając podchodziłem do umieszczonemu pośrodku Oku. Zmierzając w jego stronę przygotowałem fałszywe Oko, to które przygotowali Hammeryci. Zamieniwszy je wróciłem na swoje miejsce - w cień po lewej stronie korytarza wiodącego do sali i czekałem.

Przyszło mi czekać długo. Trickster nie śpiesząc się wygłaszał kolejne zaklęcia i rozpalał kolejne ognie. Wreszcie - gdy wszyskie siedem promieni gwiazdy zapłonęło - podszedł do zamienionego oka. Wołając moc zaktywował moc oka. Zorientował się że został oszukany gdy było już zbyt późno. Nad światem, moim światem budził się dzień... Dzień wypracowany przeze mnie...

Gem.ini

producent: Team17
platforma: PC

Worms Armaggedon

Część 1

Ten tekst podpowiem Wam, jak przejść bez stresu grę w trybie single. Poniższe wynurzenia, są oparte na autentycznych przeżyciach gości z Team17, którzy niejako z obowiązku przeszli tę grę. Oczywiście należy zdawać sobie sprawę, że istnieje wiele innych dróg i pomysłów na szczęśliwe ukończenie misji. Jest to jeden z najważniejszych walorów Worms, który czyni grę nieprzewidywalną i sprawia, że jest świetną zabawą. Bardzo sporadycznie stray sheep lub enemy banana bomb może przynieść odmienny skutek, niż zakładaliśmy, lecz wierzymy, że w 99/9 % wszystkie poniższe działania wywołają oczekiwany wynik. Jeżeli więc coś zawalisz, przerwij grę, odpocznij sobie trochę, weź łyk piwa (bezalkoholowego:) i spróbuj ponownie. Do trzech razy sztuka;).
Poniższy tekst koncentruje się jedynie na misjach, gdzie możesz mieć pewne problemy. Nie ma tu również superdokładnych rozwiązań. "Wormsy" są po trosze nieprzewidywalne i nawet jeśli wyliczylibyśmy każdy ruch, może się zdarzyć, że jakiś robal zawiedzie twoje oczekiwania. Równie prawdopodobne jest, że przeciwnik wykona ruch, który był niemal niemożliwy. Dlatego też, posiłkuj się tekstem w sytuacjach kryzysowych lub zupełnie beznadziejnych. Zazwyczaj własna inwencja wystarcza do pokonania wrogów, co nie oznacza jednak, że gierka jest zupełnie prosta. To zresztą już wiesz, jeśli czytasz poniższe słowa. W każdym razie, nawet mimo podpowiedzi, nie unikniesz główkowania:). Ale zdaje się chyba właśnie dla tego zasiadłeś do tej gierki?! Powodzenia!

misja 1

Pumpkin Problem to pierwsza misja i do tego najłatwiejsza. Masz tu tylko jednego robala do gry, ale powinien on ci w zupełności wystarczyć. Najłatwiejsza droga, by ukończyć szybko ten level to użyć laser sight w kombinacji z Shotgunem. Poczekaj aż wiatr będzie dmuchał z prawa na lewo (pokaże ci to wskaźnik wiatru w prawym rogu). Użyj lase sight i celuj w pojemnik z olejem. Z wiatrem, który będzie wówczas dmuchał w lewo, ogień powinien bardzo szybko dotrzeć do przeciwników. Kierunek wiatru zmienia się w każdej turze, więc jeżeli uruchomiłeś level, a wciąż wieje ze złej strony, rozwiąż sprawę klasycznie. Wyciągnij shotguna i strzelaj do kolesi w swojej turze. Innym rozwiązaniem jest ruszyć robala z zaminowanej okolicy i wykorzystanie min do unieszkodliwienia wrogich jednostek. W tym celu użyj liny i wejdź na środek dyni. Stamtąd idź w prawo, wyciągnij Uzi i poślij serie w kierunku min. Teraz idź w prawo, ścieżka jest "czysta" po wybuchu min. Jeśli nie, postrzelaj sobie jeszcze trochę, a potem zbierz skrzynie i ukończ ten level.

misja 2

W operacji Market Garden dostałeś pod opiekę dwa wormsy. Pierwszy robak powinien użyć granade z pięciosekundowym opóźnieniem i wypalić w prawo z 1/2 mocy. Twoja przesyłka powinna spaść na obszar, gdzie spowoduje małą powódź, co z kolei zada przeciwnikowi poważne straty. Celuj w tą samą strefę drugim robakiem - ponownie skorzystaj z granatu. Ustaw działo pod kątem 45 stopni i daj ognia z połową siły uderzenia. Skoro wrogie oddziały zostały zniszczone rusz cztery litery swojego robala. Niech przepełznie na poziom gruntu. Użyj shotguna, by oba robaczki uzyskały swobodny dostęp do wody. Oczywiście przeciwnicy skierują się w twoją stronę. Nie wiedzą frajerzy, że ty jesteś od nich sprytniejszy. Kiedy znajdą się blisko wody, masz ich w garści. W momecie, gdy wrogie wormsy znajdą się w zasięgu "wzroku" użyj shotguna i granatów by wysłać ich na małą wycieczkę pod wodę.
Manewr przy stokrotkach wymaga od ciebie refleksu i zręczności. By przeskoczyć, musisz szybko nacisnąć dwa razy spację. Jeśli uporasz się z tą trudną manualnie czynnością, na pewno ukończysz szczęśliwie ten układ.





misja 3

W All Quiet in the Library musisz być gotowy na bezwzględną, brutalna walkę. Kiedy misja się rozpocznie omiń swoim pierwszym robakiem grenadiera i skacz w kierunku kapitana. Skieruj się do trzeciego grenadiera i za przeproszeniem, przygotuj kija bejzbolowego. Idź w prawo do grenadiera i palnij kolesia pałą. Kolejnego przechodnia załatw w ten sposób, aby woda pokryła jego robakowate ciało i stała się płytkim grobem dla jego zwłok. Start masz już za sobą i chyba nie był zły?
Teraz czas na robotę dla twojego trzeciego robaka. Niech koleś trochę się wysili i podniesie trzecią skrzynię. Znajdziesz w niej napalm strike. Użyj tej gorące zabawki przy najbliższej nadarzającej się sposobności.
Miłym rozwiązaniem jest użycie cluster bombs na kapitana i grenadiera przy niebieskiej książce. Uporaj się z zadaniem przed jedenastą turą ponieważ wówczas pojawi się śmiertelny dla ciebie problem. Będzie to Nuclear explosion, która wywoła małą dezorganizacje życia w tej krainie.



misja 4

Cool as Ice to bitwa łeb w łeb, którą powinieneś wygrać bardzo szybko. Jeśli zrobisz to jak należy rozwalisz przeciwników zanim zajdą ci za skórę. Po prostu użyj jetpack, lec w dół i podnieś tą skrzynie najbliżej wody po prawej. Znajdziesz w niej - flamethrower. Wówczas przenieś się na głowę misia polarnego. Idź na koniec jego nosa. Zanim zaczniesz podziwiać widoki, wybierz z arsenału flamethrower. Celuj odrobinkę w prawo od wroga i przy odrobinie szczęścia płomienie strącą robaka do wody. To jest proste!

misja 5

Masz tylko jednego robaka. Żeby szczęśliwie ukończyć ten level potrzebujesz przede wszystkim zdobyć skrzynie, która właśnie wylądowała. Skieruj się na krawędź poniżej drzewa. Skorzystaj z dragon punch, kiedy będziesz nieco na prawo od wrogiego robala. Kiedy znajdziesz sie blisko niego palnij wormsa w glowe w ten sposób, aby wylądował w wodzie. Jeżeli wykonałeś wszystko we właściwym czasie, udało ci sie go zlikwidowac bez strat.
Teraz, dzieki blowtorch przedostań się przez drzewo do następnej skrzyni. Ustaw belkę (girder) na okoł 45 stopni by twój robak mógł dostać sie na pociąg. Wówczas podejdź do pierwszej miny, stań blisko i szybko się cofnij. Po eksplozji skocz w dziurę i użyj Uzi na tego pechowego robaka. Jeśli jesteś wystarczająco szybki powinieneś zdołać zrobić to wszystko w jednej turze.
Idź w prawo na krawędź pociągu i użyj Bungee rope w poprzek do występu (który jest właściwie nieco niżej). Stąd masz tylko krok do bardzo użytecznej paczki, gdzie znajdziesz jetpack. Przyspiesz i leć do strefy poniżej ścieżki daleko na prawo. Zbierz niezbędną skrzynkę i ukończ ten układ.

misja 6

Rozpocznij misje od wspięcia się na drzewko palmowe. Będziesz musiał wspinać się prawie pionowo, jeżeli będziesz miał problemy po prostu wciągnij się na linie. Kiedy się z tym uporasz idź w prawo na wroga i wykop kolesia z gry (fire punch). Teraz najlepszym rozwiązaniem jest użyć twojego pierwszego robala. Zobaczysz, że bardziej się opłaca rozpocząć zabawę od niego. Ze szczytu palmy użyj liny. Huśtaj się, aż osiągniesz najwyższy punkt, by dostać się do oilring. Przeciwnicy będą chcieli cię wykończyć, ale ich uprzedzisz. Skorzystaj z granatu! Potem zbierz "zdrówko", które znajdziesz z prawej od piramidy. Teraz użyjesz Uzi i liny. Będziesz przynętą dla wrogich robali, wykorzystaj swoją przewagę.
Teraz wespnij się na piramidę i zbierz skrzynie. Z zawartości na pewno się ucieszysz. Sugerujemy, żebyś natychmiast użył znalezionych fantów:). Cofnij się i uderz "z powierza". Dzięki znalezionej broni znacznie osłabiłeś wrogów, którzy powinni być teraz łatwym łupem. Wystarczy, że użyjesz pozostałego arsenału, który masz na podorędziu. Zdaje się, że wygrałeś!



misja 7

W Not Mushroom Out There masz tylko jednego robaczka do gry i jest to o wiele trudniejszy poziom od dotychczasowych. By go ukończyć, lub przynajmniej dostać się do następnego grzyba, będziesz potrzebował mistrzowskich umiejętności posługiwania się liną. Będziesz musiał użyć liny na lewej stronie grzyba, by dostać się na szczyt. To jest niezwykle trudne i najlepszą metodą jest rozhuśtać się mocno, a następnie szybko skrócić linkę po lewej stronie i niemal okręć się dookoła grzybka. W każdy razie wiedz, że jest to możliwe. Musisz po prostu próbować aż do skutku.



Kiedy uporasz się z tym zadaniem, czeka cię nagroda. Znajdziesz dwie skrzynie. Jednak z nich znajduje się miedzy grzybem a podłożem. Znajdziesz w niej cluster bomb i trochę więcej girders. Nie jest to super konieczne, abyś miał owe fanty, lecz ginder pozwoli wykorzystać grzyby jak swoistą autostradę. Użyj 3 girders do zrobienia mostu przez drugi grzyb i czterech girder by zrobić most pomiędzy drugim i trzecim grzybem. Umieść ostatni grider na prawo pod nieznacznym kątem (skrzynia!). Skocz przez ostatniego grzybka. Girder (czyli twój pomost) zostanie złamany twoim upadkiem, ale pozwoli ci zebrać tą najważniejszą skrzynię. Nie martw się już wrogami, po prostu weź tą skrzynię!:)

misja 8

Big Shot to ponownie zadanie, gdzie będziesz musiał oprzeć się na jednym robalku. Zbierz paczkę po prawej, a następnie, przy pomocy handgun wykończ przeciwnika. Następnie użyj Longbow by pozbawić głowy nieprzyjaciela i ponownie wyceluj, aby pozbyć się kolejnego nieprzyjaznego robaka. Kolejna paczka z zagranicy pojawi się po lewe. Znajdziesz w niej homing missile. Pamiętaj, aby przytrzymać długi czas spację. Dzięki temu pocisk poleci daleko i osiągnie zamierzony przez ciebie cel. P siódmej turze woda zacznie się podnosić, więc upewnij się, że stoisz wysoko ponad ziemią. Dobrą taktyka jest takie strzelanie, aby podnoszący się poziom wody zalał te niemile ci robaki.

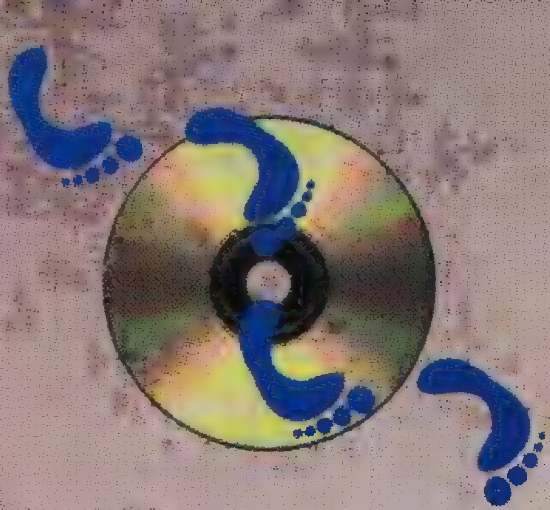
misja 9

Te dwa robaczki które dostałeś w Water Surprise, będą potrzebować trochę szczęścia, byś mógł szczęśliwe ukończyć poziom. Użyj girder w ten sposób, aby pomost był niemal pionowo. Zrób to tak, abyś w konsekwencji znalazł się w okolicy Eiffel Tower. Przerzuć z powrotem pomost i idź na szczyt. Strzelaj i zrób pomost do każdej z wieży. Wówczas skocz na most i wespnij się aż do Tower, by sobie troszkę odpocząć (być może będziesz potrzebował strzelać dwa razy, by móc przedostać się na drugą stronę). Zbierz aqua sheep z paczki! Teraz opuść sheep i kieruj się na lewo tego ciekawego i milego dla turystów regionu. Idź do wody i do góry w kierunku wroga, który kryje się w bazie przy wieży (zdaje się, że kiedyś stała ona w Paryżu).
Pamiętaj tylko, że po pięciu turach przeciwników, będą oni strzelać napalmem. Upewnij się więc, że masz ukryte robaczki pod mostami (tak, to po to je robiliśmy!), inaczej misji nie da się ukończyć.



misja 10

By zdobyć Jurassic Worm potrzebujesz wykończyć jedynie wrogiego kapitana, a reszta drużyny się podda. Tak więc skoncentruj swoje wysiłki, by załatwić tego kolesia.
Najlepszym rozwiązaniem "kwestii kapitana" jest zabranie skrzyni, która znajduje się po lewej stronie głowy dinozaura. Strzel w lewo, cel - szyja dinozaura i huśtaj się, by wleźć z lewej strony. Weź skrzynię, w której znaj-



dziesz mole bomb i skieruj buziuchnę w lewą stronę. Spuść bombę i kiedy osiągnie minę wciśnij spację (długo!), tzn. wyślij następne stworzonko. Kiedy znajdzie się blisko kapitana naciśnij spację, by zdetonować tą niefortunną dla odbiorcy przesyłkę.

misja 11

Chemical Warfare opiera się na walce w "niezniszczalnej" krainie. Najlepszą bronią do użycia w tego typu terenie jest shotgun oraz bronie, które dają wielki wybuch (w kształcie koła). Wystartujesz z dwoma "śmierdzielami", które nic nie będą robiły, aż do drugiej tury. Zbierzesz ich potem więcej. Podczas misji będziesz musiał używać liny i nie zapomnij zbierać skrzynek, które są niezbędne dla powodzenia twojej misji.

Pamiętaj jeszcze, że kiedy użyjesz skunks (śmierdziela:)), tzn. zanim klepniesz w spację, zwolnij ten "smrodek". Upewnij się, że wiatr dmucha z dala od twoich robaków!!

Na początku misji użyj pierwszego robaka, pełźnij w dół do wormsa, który tam na ciebie oczekuje. Zgodnie z naszą nową modą, palnij tego kolesia bejzbolem. Taka akcja zredukuje zagrożenie, które stanowiłby ów niemiluch. Następnie spróbuj zabić ważniejsze robale. Oni maja strike, więc upewnij się, że w ich turze rakietka nie rozwali główek twoich zawodników.

Innym rozwiązaniem jest uderzyć wroga w dole strefy na niższym poziomie. Bądź jednak przygotowany na ciężką walkę, w której po prostu zwycięży lepszy.

misja 12

The No Substitute to kolejna misja wojenna, gdzie od razu musisz przygotować się do walki. Strategicznym miejscem tej planszy jest szczyt drzewka palmowego, skąd najlepiej wykańczać wrogie robaki, więc postaraj się znaleźć tam jak najszybciej. Optymalną metodą, która pozwoli szybko uporać się z przeciwnikami i zakończyć zadanie jest użycie homing missile na robala znajdującego się po lewej stronie. Palnij w niego z działa w ten sposób, aby koleś wpadł do wody i nakarmił sobą ryby. Skoro sytuacja jest chwilowo bezpieczna zbierz first aid kit (apteczkę) i przygotuj się do kolejnej bitwy.

Robak po prawej stronie od drzewka palmowego jest na dobrej pozycji i musisz uważać, aby nie przejął kontroli w tym układzie. Postaraj się jak najszybciej go zlikwidować.



Pamiętaj, że woda wznosi się powoli od startu, więc upewnij się, że wszystkie twoje robaki są możliwie wysoko usytuowane w tej krainie.

misja 13

Rozpoczynasz Who Left the Flood Gates Open z dwoma robakami na pokładzie. Niestety zostaniesz bardzo szybko pozbawiony jednego z nich. Będziesz musiał poświęcić swojego żołnierza po prawej, ale nie martw się, nasz naprawdę ważny powód, aby zrobić z niego kamikadze (inaczej nie ukończysz układu)

Użyj girders w trzech pierwszych turach, by dostać się do paki zawierającej blowtorch. Po trzeciej turze będziesz musiał skorzystać z rope (liny). Paczka zawierająca Jet pack spadnie dokładnie po siódmej turze. Zbierz ją jak najszybciej możesz!

Masz dwie drogi by ukończyć szczęśliwie tą misję (będziesz musiał skorzystać z metod specjalistów z Team 17). Pierwszą, niehonorową metodą jest pokopać w pewnym miejscu, wyżej niż nieprzyjacielski robak. Najlepsze miejsce znajduje się prawej stronie na szczycie wierzchołka. Pamiętaj, że woda wciąż się podnosi, co sprawi żołnierzowi przeciwnika niemiłą niespodziankę. Innym sposobem jest użycie liny, by dostać się na obszar z pink drill (to ten sam co poprzednio), a następnie szybko posłać wroga do nieba, za pomocą broni, którą masz na składzie. Użyj jetpack by przenieść się na prawą stronę i zabij ostatniego wrogiego robaka.



misja 14

W Super Sheep to the Rescue wszystko co potrzebujesz to jeden robak i jedno Super Sheep. Będziesz potrzebował tych dwuch rzeczy, by ukończyć ten krańcowo trudny etap. Na początku musisz skierować sheep w dół i dookoła tego krajobrazu. Skieruj główkę na lewo i poczekaj aż sheep rozwali ścianę w tej turze. Być może będziesz zmuszony trochę potrenować zanim ci się uda. Sprawa nie jest prosta i wymaga dobrego wyczucia. Kiedy sheep będzie "podróżować horyzontalnie" skieruj się do skrzyni, lecz upewnij się, że w ciebie nie palnie, kiedy będziesz zmierzał do paczki. Inaczej zawalisz tą misje i po prostu przegrasz. Kiedy zbierzesz skrzynie, będziesz miał fire punch. Po prostu użyj tej zabawki na najbliższym robaku i będziesz miał misję z głowy.

Kontrolowanie sheep sprawia pewne problemy i jest to najniebezpieczniejszy fragment misji. Jeżeli będziesz miał problemy w tym levelu, sugeruję, abyś zagrał kilka razy tylko po to, aby potrenować. Rusz do boju dopiero wówczas, gdy będziesz pewien, że masz nad sheep pełną kontrolę.



misja 15

Ta misja to Hot Stuff. Mówiąc między nami nazwa dokładnie odzwierciedla oczekujące cię atrakcje. Ponownie będziesz musiał przygotować się na bezwzględną walkę, leczy tym razem masz przed sobą znacznie silniejszych przeciwników.

Taktyką, którą musisz założyć jest następująca. Użyj pierwszego robaka, by zebrać skrzynie , a następnie idź w prawo. Użyj liny i ognia w okolicy dwóch robaczków poniżej. Pohuśtaj się trochę, uważaj na nieprzyjaciela. Umieść Holy Hand grenade po prawej stronie robaków, tak blisko jak to jest możliwe. Jeśli umieściłeś ładunki poprawnie powinieneś wysłać robaki wysoko w powietrze i do wody, która nie tylko ich ochłodzi, ale również zatopi z kretesem. Tak samo usuń trzeciego robaka. W następnej turze wybierz airstrike i kieruj w tego kolesia, który schował się w środku rury. Jeżeli ponownie umieściłeś ładunek jak należy, robak poleci w lewo do wody. By wykończyć ostatniego robaka, użyj pozostałej na pokładzie broni i upewnij się, że zebrałeś Old Woman and sheep launcher, które będą ci pomocne!

c.d.n.

Josif

producent: EIDOS
platforma: PC

Gangsters: Oraganized Crime

Gangsterzy to gra której celem jest wszechstronna dominacja nad miastem. Podczas gry będziesz wydawał rozkazy swoim ludziom, prowadził rozmaite interesy, negocjował z szefami innych gangów i glinami, planował przestępstwa (he! he! he!) i robił co się da (a czego się nie robi dla zysku? Wszak "pecunia non olet"). Może ci się to wydać skomplikowane, ale nie będzie... oczywiście pod warunkiem, że zajrzysz do mojego (cholernego) przewodnika po (cholernej) grze. Uczyłem się wszystkiego samodzielnie... no, prawie, niekiedy zaglądałem do instrukcji gry. Kurczę... prawie wszystko pochodzi z instrukcji... ale tak właśnie nauczyłem się grać (W każdej zresztą armii są podobne podręczniki taktyki, sztuki operacyjnej i strategii, a nie wszyscy wygrywają). Wszystko inne to moje oryginalne pomysły, wzięte znikąd (czyli z głowy) i o ile wiem, jest to pierwszy poradnik strategiczny dotyczący Gangsters. No dobra, a teraz do dzieła...

I. Początek

a) Pierwsze rozkazy
Na początek powinieneś się zająć wymuszeniami (extort- to lubię!) i rekrutacją (recruit). Te dwie sprawy powinny stać się twoim priorytetem przez pierwsze dwa tygodnie. Po drugie, trzeba ci przede wszystkim zająć się gromadzeniem forsy (Money Collection). Krótko mówiąc, sam e radości - grabienie pieniędzy, poszerzanie terytorium wpływów (przez wymuszenia) i rekrutacja nowych opryszków. Ochroną zagarniętego terytorium możesz się zająć nieco później, bo przez pierwsze tygodnie nikt z rywali nie będzie ci się dobierał do tyłka.



b) Twoje oprychy
Trzeba ci używać ich wedle (ich) umiejętności, bo zawiodą w wykonywaniu rozkazów. Dowódcy oddziałków to porucznicy (Lieutenants), którzy powinni mieć sporą inteligencję (intelligence) i zdolności przywódcze (organisation). Oczywiście powinien być też dobry w tym, do czego przeznaczasz dany zespół - dowódca zespołu zajmującego się wymuszeniami powinien mieć wysoki współczynnik dominacji i podporządkowywania sobie innych (intimidation). Na początek stwórz cztery grupki uderzeniowe. Jeden dla ochrony, jeden do wymuszeń, jeden do zbierania forsy i jeden rekrutacyjny. .Zespół ochronny to ten, co strzeże interesu i patroluje twoje terytorium. Oprychy z tej grupki powinny mieś dobry - przynajmniej czterogwiazdkowy - stopień znajomości broni i umieć dobrze strzelać (firearms) oraz mieć niezłe pięści (fists). Werbownicy powinni mieć wysoką inteligencję. Zespół zbierający forsę może się składać z odpadków - każdy idiota potrafi wejść do sklepu i odebrać gotówkę. Zespół d\s Wymuszeń powinien zająć się powiększaniem twego terytorium i każdy z jego członków powinien budzić strach nawet w Godzilli - innymi słowy, mieć nawet cztery gwiazdki przerażania (Intimidation). Ważne jest odpowiednie wyposażenie twoich poruczników, i powinieneś rozważyć, czy potrzebne im auta i spluwy. Broń daj tym, co naprawdę mogą jej potrzebować - zespołom patrolowym i tym, co idą na mokrą robotę. Oczywiście wręczaj ją ludziom, co mają przynajmniej czterogwiazdkową jej znajomość - bo oni będą wiedzieli, co z nią zrobić. Wozy dawaj tylko tym, co wybierają się gdzieś dalej - nie są tanie i używaj ich z rozwagą.

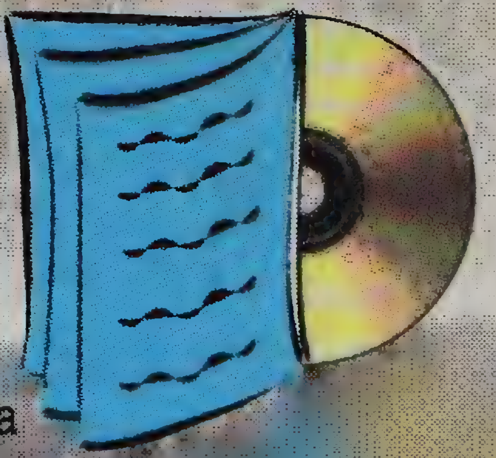
II. Poruszanie się po obszarze gry.

a) Działalność legalna
Kiedy zgromadzisz trochę grosza, zacznij myśleć i inwestować w legalne przedsięwzięcia. Dostaniesz z nich legalne pieniądze, które nie zwrócą uwagi fedałów (policji federalnej). Wśród legalnej gotówki możesz i ukryć część nielegalnej - bo jeżeli twoje nielegalna dochody będą zbyt wielkie, federalni niechybnie się tobą zainteresują - czego sobie z pewnością nie życzysz. Zatrudnij dobrego księgowego (accountant) - ten potrafi zamydlić glinom oczy.
Prowadzenie działalności legalnej jest dość proste i nie trzeba ci delegować orłów, by je prowadzili... interes kręci się sam.

b) Działalność nielegalna
Ponieważ to właśnie tygrysy lubią najbardziej, zajmij się, ale pomyśl o właściwej lokalizacji. Podpowiem, co i jak...
Gry karciane (Card Games): tylko w biedniejszych dzielnicach. Najlepsza lokalizacja, większy budynek lub księgarnia.





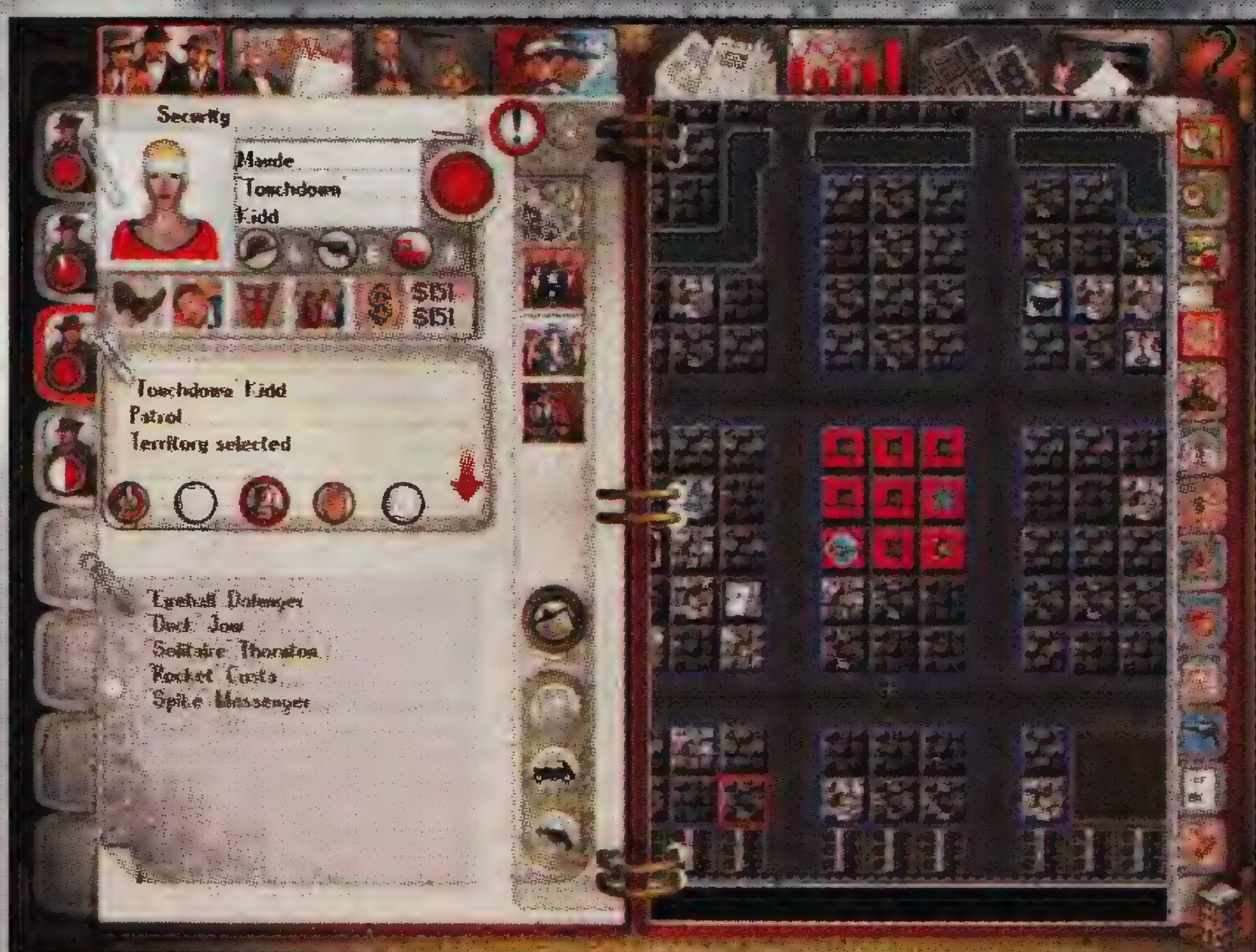




Fałszerstwa: nie przyniosą większego dochodu, ale fałszywe np. bilety, możesz rozprowadzać w swoich legalnych przedsiębiorstwach. Dobrze jest lokalizować fałszerzy w Drukarniach, choć w banku też nie jest źle.
Kasyna (Casinos): ulokuj je w zamożnych dzielnicach, a będziesz miał tony gotówki. Najlepiej otworzyć kasyno w podziemiach zamożnego banku.
Szulernia (Gambling Den): kasyno dla uboższych, np. w sali miejskiej pływalni.
Gry w kości (Dice Games): w naprawdę biednych rejonach miasta. Lokalizacja - hotel, albo boisko.
Handel wewnętrzny (Insider Trading): taki, od którego nie płaci się podatków. W centrum handlowo przemysłowym. Dobra lokalizacja - siedziby kompanie finansowe, banków i prywatne posiadłości miejskie.
Lichwiarze (Loan Sharks): możesz ich lokować gdzie chcesz, najlepiej w bankach, posiadłościach prywatnych i siedzibach towarzystw finansowych.
Kieszonkowcy (grifters) zwani też doliniarzami (pickpockets). Tylko w dzielnicach biedaków, skargi zamożniejszych obywateli na to, że ktoś im wyczyścił kieszenie rozjuszają niepotrzebnie policję, a dochody i tak nie są za wielkie - bogacze rzadko kiedy noszą swoje bogactwa w całości przy sobie.
Destylatornie bimbru (Moonshine Stills): niezbyt wielki przynoszą dochód, ale ich istnienie warunkuje istnienie lokali z nielegalnym wyszynkiem (speakeasies). Najlepiej umieszczać je w aptekach lub sklepach kosmetyczno - ogólnych (drugstores). Lokal z nielegalnym wyszynkiem alkoholu (Speakeasy): najbardziej chyba dochodowe z nielegalnych przedsięwzięć. Bimber możesz destylować sam, albo go kraść gdzie indziej. Taki lokal łatwo zorganizować jako bar mleczny, kawiarnię i restaurację...
Działacze związkowi (Teamsters): oczywiście przekupieni, albo zastraszeni - można to organizować tylko w siedzibach związków zawodowych (wszystkich działaczy związkowych da się przekupić, ale oświadczamy w tym miejscu, że gra jest AMERYKAŃSKA i te związki zawodowe nie mają niczego wspólnego ze związkiem... co? No dobra, szefie, już zamykam dziób!). Poprzez tych wrednych (amerykańskich!) działaczy związkowych możesz kontrolować strajki, albo i (nie, to mi nie przejdzie... wyleją mnie...) lokalne... ee... wybory?...
Walki bokserskie (Prizefights): boks i zakłady to dobre zestawienie. Możesz je urządzać w dowolnej części miasta - byle w hali sportowej lub na basenie.
Oszukańcze Loteryjki (Numbers Racket): takie, w których nikt, nigdy nie wygrywa. Można je ustawiać w biedniejszych dzielnicach - sklepy, kawiarnie, drukarnie.
Domy publiczne (whorehouses): Każdy lubi sobie pociupciać, więc możesz je zakładać gdzie zechcesz. - ale by nie zwracać uwagi fedalów, otwieraj je przy studiach tanecznych, masarniach (salonach masażu, znaczy) i w hotelach.
Lewe biura (Offices): nie przynoszą korzyści, ale ich istnienie jest kluczowe - tu się będą zbierać przed robotą i po niej twoje lokalne oprychy. Istnienie biura poprawia twoją skuteczność działania. Siedziba - pusta kwatera pośrodku kwartału budynków.

c) Księgowi i prawnicy (Accountants and Lawyers)





Wcześnie powinieneś zaangażować jednych i drugich. Księgowi ukryją nielegalne dochody i zapobiegną najazdom fedalów. Im więcej gwiazdek ma księgowy, tym lepszy - nie żałuj mu forsy. Koniecznie musisz też mieć dobrego prawnika. Będzie wykupywał twoich ludzi z pierdla i zajmował się łapówkami dla oficjelów.

d) Wybory (Election)

Jeżeli zdecydujesz się na kandydowanie w wyborach, trzeba ci pierwej trzech rzeczy - doskonałego prawnika, kuuuupę gotówki i sporo ziemi. Warto jest zrezygnować z części dochodów pochodzących z pieniędzy za "ochronę" - uszczęśliwisz durniów i doda ci to trochę głosów. Pomoże ci też zespół d\s działalności związkowej (Teamster building) - zyskujesz automatycznie 10% głosów więcej.

III. Przeciwnicy

a) Inne Gangi

Nie ma lekko - od czasu do czasu trzeba ci będzie się nimi zająć. Po pierwsze - spróbuj zlokalizować siedzibę ich biura. Wysyłaj ludzi na przeszpiegi (explore) - osobliwie w te rejony, gdzie ostatnio często widywano konkurencyjnych rzezimieszków. Wyślij tam natychmiast spory zespół bojowy. Innym sposobem znalezienia bazy nieprzyjaciela jest porwanie. Trzeba jednak przedtem znaleźć budynek, nie opodal którego często widuje się wrogich lotrzyków. Trzeba ci tam wysłać zespół wyborowych ludzi - inteligentnych, groźnych, i dobrych strzelców. W razie sukcesu przejmujesz przedsiębiorstwa konkurenta... zbadaj je wszystkie. Kiedy już zlokalizujesz biuro przeciwnika, zastanów się, czego tak naprawdę chcesz. Możesz



wrobić ich przywódcę i sprawić, że zamkną go fedały (rozwalając na przykład legalne przedsiębiorstwa wroga zwrócisz uwagę policji na jego nielegalną działalność i facet wpadnie. Możesz spróbować rozwiązania siłowego - zabić szefa wrogiego gangu. Aby tego dokonać, trzeba po prostu wysłać tam dobrze wyposażoną grupę uderzeniową. Nie rób tego, jeśli nie masz sporo gotówki, bo wojna jest kosztowna i stracisz kilku swoich ludzi.

b) Te głupie gliny.

Nic na to nie poradzisz, będą ci deptać po piętach. Z tygodnia na tydzień patrolują miasta, i tropią zbrodnie, albo tych, co je popełnili. Bacz pilnie na fedałów, kręcących się koło twoich przedsiębiorstw. Jeżeli zobaczysz większą grupkę, gotuj się na najazd. Możesz ich albo odeprzeć siłą, albo - jeżeli masz dość gotówki - pozwolić im robić swoje i przekupić sędziego, który wyciągnie cię z tarapatów. Pojedynczy agent oznacza, że dopiero zaczynają cię podejrzewać. Albo drania zabij, albo na jakiś czas ogranicz działalność w tym terenie. Jeżeli któryś z twoich ludzi zostanie aresztowany, przekup sędziego lub prokuratora okręgowego (District Attorney). Dostaniesz wtedy listę świadków i sędziów przysięgłych... których możesz przekupić, zastraszyć... albo skreślić z listy żyjących

Mathew Jedrych
opr. Simkin

producent: Microsoft
platforma: PC

Close Combat 3: Russian Front

Oto garść rad dla tych, którzy dopiero zaczęli swoją przygodę z serią Close Combat. Trzecia część cyklu jest wręcz znakomita (mimo iż tak naprawdę to niewiele odbiega od CC2). Mamy większe mapy, nowy teren działań (front wschodni). Pojawili się samodzielniejsi dowódcy, dwa nowe rozkazy, możliwość (wreszcie!) wydawania rozkazów grupom oddziałów, mobilne działa (co prawda tylko te mniejszego kalibru - ale zawsze), opcja wykorzystywania zdobycznego sprzętu. No i mnóstwo nowych typów uzbrojenia. Ale zasady i znakomity klimat - zasadniczo bez zmian (a jeśli - to na lepsze).

Jeśli atakujesz...

Nie rozdrabniaj swoich sił na całą linię frontu. Naturalnie wskazane jest pozostawienie w pobliżu swoich punktów kluczowych jakiejś osłony (komputerowy wróg robi często wypady czy obejścia ze skrzydeł), ale większość sił skup na głównej osi natarcia na wybrany cel. Co nie oznacza, że powinieneś je zgrupować dokładnie na wprost tego celu! Nie - przeciwnie - staraj się zachodzić wroga z boku, pamiętając o odpowiednim wykorzystaniu terenu w celu ochrony przed ogniem nieprzyjaciela.



Korzystaj (ile tylko możesz) ze wsparcia artyleryjskiego: moździerze znakomicie nadają się do niszczenia gniazd karabinów maszynowych, a ogień z dział (także czołgowych) doskonale wspiera atakujące oddziały. Pamiętaj jednak, abyś tak moździerze, jak i czołgi itp. utrzymywał w rozsądnym dystansie od stanowisk wroga. Panzerfausty i panzershrecki Niemców są skuteczne na ponad 100-120 metrów i wystrzelają wtedy Twoje czołgi i transportery jak kaczki. Z kolei ruskie "piaty" i bazooki biją na jakieś 60-80 metrów. Polecam szczególnie wykorzystywanie moździerzy zamontowanych na transporterach opancerzonych - po wystrzelaniu amunicji zawsze możesz jeszcze wykorzystać kaemy pojazdu, no i taki moździerz jest dużo bardziej mobilny niż klasyczny, a i jego załoga ma większe szanse przeżycia w momencie ostrzału przez wroga (zawsze to jakiś pancerz nad głową).

Przyduszaj wroga siłą swego ognia. Koncentruj atak kilku oddziałów na jednym stanowisku wroga; ma to destrukcyjny wpływ na morale wroga i zmniejsza skuteczność jego ognia. Jeśli jednostka przeciwnika ma niskie morale, to zmasowany ostrzał często doprowadza do tego, że albo ucieka - albo się poddaje...

Atakuj skokami: jeden oddział przesuwa się o kilka(naście) metrów, zalega i otwiera ogień, w tym czasie inne ostrzeliwują wroga. Gdy pierwsi prowadzą ostrzał, podciągaj kolejny oddział itp. Na stanowisko wroga musi bez przerwy spadać nawała ognia! Szczególnie z karabinów maszynowych, które powinny być na Twoich skrzydłach; w miarę możliwości nie przesuwaj ich stanowisk (no, chyba że inaczej nie można, bo nieprzyjaciel obkłada je ogniem dział i moździerzy, lub znacząco posunąłeś się do przodu i nie ma już w co strzelać). Tu znów doskonale sprawdzają się transportery opancerzone. Zachodź wroga z boku, a nawet (gdy możesz) od tyłu. Atakuj jednocześnie z kilku stron - morderczo skuteczna taktyka, bo wróg wpada wtedy w panikę i nie bardzo wie, do kogo strzelać... Pamiętaj o współdziałaniu czołgów (transporterów, tank-destrojerów) z piechotą. Sama piechota szybko zalegnie pod ogniem wroga, a samotne czołgi zostaną zniszczone przez ukrytych żołnierzy z bronią przeciwpancerną lub zamaskowane działa i czołgi nieprzyjaciela. Szczególnie w miastach. Czołgi bez piechoty w mieście... pamiętacie co działo się w Groznym, w Czeczenii?! Zatem powinieneś atakować piechotą, za którą (w rozsądnej odległości) powinny powoli posuwać się czołgi. Piechota zmusza do ujawnienia się ukrytego wroga, zaś czołgi powinny natychmiast niszczyć wykryte punkty oporu z dział, tak by przeciwnik nie zdążył wystrzelać piechociarzy. Takiej kombinacji trudno się oprzeć (no, chyba że własnymi czołgami i działami p-panc).



Przed rozpoczęciem głównego ataku wyślij na zwiady drużyny rozpoznawcze lub jakiś lekki transporter czy choćby samochód z zamontowanym kaemem. Nie wdawaj się w walkę - wystarczy, że wróg ujawni swoje stanowiska. Korzystaj z możliwości postawienia zasłony dymnej. Pod jej osłoną możesz niepostrzeżenie podejść wroga lub uniknąć morderczego ognia.

Zwracaj uwagę na kondycję fizyczną swoich ludzi. To tyczy się głównie kampanii. Warto co jakiś czas odesłać jednostkę na wypoczynek (REST), gdyż inaczej negatywnie wpłynie to na zdolności bojowe oddziału. Atakując wypoczętymi oddziałami znacznie zwiększasz ich skuteczność, więc warto mieć w odwodzie parę jednostek, które wejdą do akcji w momencie, gdy wróg będzie już "zmiękczony" przez Twoich żołnierzy atakujących w pierwszej linii.

Zwróć uwagę (znów tyczy się to głównie kampanii), czy dana jednostka jest przystosowana do walki w zimie. Użycie jednostek bez zimowego wyposażenia, w czasie gdy "Generał Mróz" panuje na polu bitwy znacznie zmniejsza ich skuteczność.

Gdy zdobędziesz jakieś pole kluczowe, to nie wyrywaj jak głupi do przodu - szybko natkniesz się na kontrę, a co gorsza - ze skrzydeł i od tyłu wylezą jakby spod ziemi jednostki nieprzyjaciela. Po uchwyceniu punktu kluczowego odczekaj chwilę na potencjalny kontratak. Naturalnie nie bądź wtedy bezczynny, a szybko przerzucaj w to miejsce dodatkowe oddziały... I nie pozostawiaj (gdy posuwasz się naprzód) takiego pola bez osłony - bo szybko powróci do pierwotnego właściciela.

W ogóle to nie baw się w zdobywanie pól kluczowych! Tak naprawdę to wystarczy zadawać wrogowi straty tak długo aż w panice wycofa się on z pola bitwy - i wtedy tak czy siak zaliczą Ci zdobycie wszystkich pól kluczowych! Po diabła się więc szarpać? Tym bardziej, że zwykle na ostatnich polach kluczowych wróg ma "zachomikowaną" jakąś przykrą niespodziankę (np. Rosjanie lubią tam trzymać czołgi).

Miny przeciwpiechotne możesz bez większego ryzyka rozjeżdżać ciężkimi czołgami.

Pamiętaj o dowódcy! Umieszczaj go tak, by w jego zasięgu (naciśnij spację, by go określić) było jak najwięcej Twych oddziałów - dobrze to na nie wpływa. W miarę możliwości zakup dodatkowych dowódców lub chociaż wzmocnij dowódcę, upgradeując go do drużyny (brzmi to dziwnie, ale jak zaczniecie grać, to zrozumiecie). A jeszcze lepiej to posadźcie go w jakimś wozie dowodzenia. Najlepiej w czołgu - raz że jest wtedy dobrze chroniony, dwa - że zawsze można go użyć jako ostatniego odwodu.

Skoro już o dowódcy mowa - staraj się za wszelką cenę wykończyć wrogiego dowódcę (tego głównego) oddziałów.

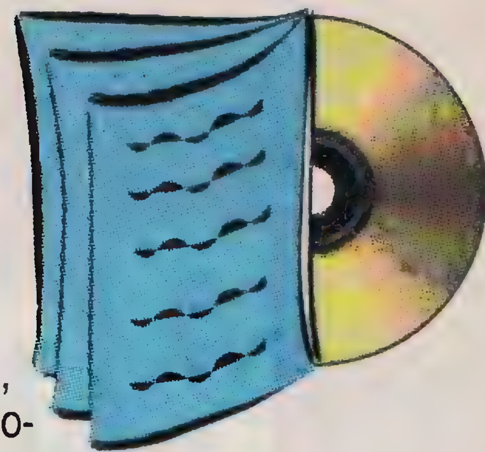


Najszybszy tryb ruchu jest absolutnie wykluczony w kontakcie z wrogiem! Najlepiej - gdy widzisz wroga - cały czas się czołgaj (sneak) - chyba że przeciwnik panicznie cofa się na całej linii (ale uważaj - to może być podstęp, który ma Cię "nadziać" na ukryte i dotąd milczące stanowiska karabinów maszynowych!).

A gdy się bronisz...

Bądź cierpliwy. To przeciwnik ma atakować, to jemu zależy na pośpiechu, nie Tobie. Czekaj spokojnie aż sam wyjdzie Ci pod lufy, nie baw się w żadne zwiady czy zmiany stanowisk. Po prostu czekaj. Doczekasz się, bez obaw!

Rozmieszczaj stanowiska karabinów maszynowych tak, by miały możliwie duże pole ostrzału. Jedną z zalet kaemów i cekaemów jest ich daleki zasięg, więc nie oddawaj tego atutu wrogowi w prezencie. Gdy otworzysz ogień z kaemów do nieprzyjaciół, z odległości 30-40 metrów, to, zanim ich wystrzelasz, narazisz się na kontrostrzał i straty wśród obsługi - a po co Ci to? Ogień z odległości 150-200-300 metrów też jest skuteczny, a ponadto jesteś tu bezkarny (o ile nie ma tam moździerzy, czołgów czy wrogiego kaemu). Wykorzystuj opcje "defend" i "assault" (będzie o nich za chwilkę). Kaemy rozmieszczaj tak, by brać wroga w ogień krzyżowy. Ideałem byłoby umieszczenie karabinów po obu skrzydłach osi wrogiego ataku i symultaniczny ogień z flanki (kiedyś w ten sposób z 3 kaemów w niecałą minutę wystrzelałem ponad 30 wrogów bez strat własnych). W miastach staraj się je rozmieszczać na końcach ulic, którymi (jak podejrzewasz) pójdzie wrogi atak. A najlepiej na dachu budynku zamykającego ulicę (tzn. prostopadłego do niej) - o ile jest taka możliwość lub chociaż na najwyższym budynku w okolicy. Stanowiska kaemów ubezpieczaj na wszelki wypadek piechotą; ostrożności nigdy za wiele.



Korzystaj ze snajperów! Ci specjalizują się w strzelaniu do wrogich dowódców oddziałów. Oddział bez dowódcy spisuje się dużo gorzej...

W miarę możliwości nie ujawniaj od razu wszystkich stanowisk ogniowych. Nie wiesz przecież, czym dysponuje wróg, miej zatem zawsze jakieś asy w rękawie. Szczególnie tyczy się to stanowisk z bronią p-panc. Walniesz z takiego działa do piechoty, pogonisz ją, a tu nagle wyjadą czołgi nieprzyjaciela i (znając już lokalizację działa) zrobią ci takie kuku, że zanim się zorientujesz - będziesz miał parę trupków zamiast armaty. I czym wtedy przeciwstawisz się czołgom? Nie wspominając już o natychmiastowej odpowiedzi wroga w postaci salw moździerzy, którymi posługuje się w piekielnie skuteczny sposób.

Gdy widzisz większe zgrupowanie wroga albo jego kaemy, natychmiast koncentruj na nich ogień moździerzy (o ile takowe posiadasz - warto!). Ale nie grzej na ślepo, gdy widzisz, że wróg się przemieszcza - przenoś ogień. Zapasy amunicji moździerzy nie są zbyt duże (choć i tak większe niż w poprzednich częściach gry), więc trzeba nimi oszczędnie szafować. W ostateczności możesz wykorzystać obsługę moździerzy jako zwykłą piechotę.

Ubezpieczaj swoje punkty kluczowe od skrzydeł (innymi oddziałami), wróg też lubi atakować z flanki!

Czołgi trzymaj w odwodzie. W razie czego zawsze zdążą włączyć się do walki, a jeśli wróg też ma czołgi, to najpierw używaj piechoty wyposażonej w odpowiednią broń. Czołg w mieście MUSI poruszać się zawsze w osłonie piechoty!

Nie gromadź zbyt wielu żołnierzy w jednym miejscu. Wiesz co zrobi z nimi jeden miotacz ognia?

Wykorzystuj ukształtowanie terenu. Działo umieszczone na szczycie wzgórza, w rozsądnej odległości od wrogich sił, to po prostu masakra dla atakujących! Zanim rozmieścisz swe oddziały, poczytaj briefing przed misją. Ponadto pomyśl - gdzie TY byś zaatakował, gdzie puściłbyś czołgi... i odpowiednio rozmieść swych ludzi. Komputer zwykle atakuje właśnie tam, gdzie to jest najbardziej oczywiste.

Porady dla obu stron:

• W miastach uważaj na wroga z miotaczami ognia; są makabrycznie skuteczne na gęsto upakowaną piechotę i stanowiska kaemów. Narożne budynki (tzn. kontrolujące skrzyżowania ulic) są niemal na pewno obsadzone przez wroga.

• Pamiętaj o tym, w co uzbrojeni są Twoi żołnierze. Z pistoletów maszynowych nie ma co strzelać do nieprzyjaciela oddalonego np. o 100 metrów. Tzn. strzelać można, ale jest to raczej bezcelowe i tylko marnujesz amunicję.

•Dbaj o załogi czołgów! Gdy maszyna zostanie zniszczona lub uszkodzona (a załoga ocaleje), rób wszystko, by umożliwić jej bezpieczny odwrót. Dobrze wyszkoleni czołgiści są tu na wagę złota. Sprzęt zawsze można dokupić czy naprawić, a "dotarcie" rekrutów trwa. Zaś niedoświadczeni czołgiści to już nie to...

•Skoro już mowa o naprawach... pamiętaj, że sprzęt sam z siebie nie ulega regeneracji, a stany oddziałów nie odtwarzają się bez Twej ingerencji. Po każdej bitwie przeglądaj stan swych oddziałów i naprawiaj/upgradeuj sprzęt oraz zakupuj uzupełnienia.

•Im masz wyższy stopień, tym więcej oddziałów możesz mieć pod komendą. Szczyt swych możliwości osiągasz jako major.

•Stosuj tzw. "waypointy" przy przemieszczaniu oddziałów. Gdy tylko wyznaczysz im punkt docelowy, to często komputer wybiera najkrótszą trasę do wyznaczonego punktu, nie patrząc, czy przy okazji nie ujawnia Twych sił wrogowi i nie wystawia ich na jego ostrzał.

•Rozkazy AMBUSH i DEFEND. Pierwszy jest przydatny dla piechoty i małokalibrowych dział p-panc. Sprawia, że dany oddział otwiera ogień z bliskiej odległości, tak, by maksymalnie wykorzystać potencjał ogniowy i wręcz chlusnąć ołowiem w twarze zaskoczonych nieprzyjaciół. DEFEND zaś sprawia, że dany oddział od razu grzeje w każdego wroga w swym polu widzenia. Dobre dla czołgów!

Uwaga: W obu wypadkach wyznaczamy oddziałom strefy obserwacji. Wiąże się z tym pewne niebezpieczeństwo. O ile wróg pojawi się w wyznaczonej przez nas sferze, to wszystko gra. ALE - jeśli wróg nas przechytrzy i wyjdzie gdzieś ze skrzydeł, poza wyznaczoną strefą, to ryzyko, iż zaskoczy i zniszczy taki oddział jest dużo wyższe niż przed wydaniem rozkazu ambush lub defend. Można temu zaradzić w prosty sposób: tak ustawiając jednostki, by ich strefy obserwacji wzajemnie się uzupełniały.

•Kupując oddziały, nie oszczędzaj na nich! Kupuj tylko regularne (no, chyba że nie masz innego wyjścia) lub elitę. Elita jest wprawdzie droga jak diabli, ale opłacalna na dłuższą metę. Ew. w czasie kampanii możesz zakupić "regularnych" i poczekać, aż po paru bitwach staną się elitą. Zwróć przy tym uwagę, jaki stopień ma dowódca danego oddziału. Im wyższy - tym bardziej samodzielny oddział i tym inteligentniej radzi sobie na polu bitwy, gdy pozostawisz go samemu sobie.

Uwagi końcowe:

Dla Niemców:

• Masz lepszych żołnierzy, znakomite działa 88mm, wspaniałe czołgi, bardziej śmiercionośne kaemy, lepszą broń p-panc piechoty, nieźle uzbrojone samochody pancerne (np. Puma). Na początku gry Rosjanie mają niskie morale, więc nie powinieneś mieć problemów z kolejnymi zwycięstwami. Ale pamiętaj o jednym: ich T-34 i KW pod każdym względem przewyższają Twe czołgi (mowa tu o latach 41-42); dopiero Pz IVg (o Panterach i Tygrysach nie wspominając) zmienią ten stan rzeczy. Do tego momentu stosuj do zwalczania rosyjskich maszyn tych typów działa 88mm oraz ataki piechoty wyposażonej w broń p-panc z najbliższego dystansu (taktyka mocno samobójcza... ale z braku laku). Nie próbuj atakować ich swoimi czołgami czy armatami p-panc, bo Cię zmiażdżą (no, chyba że za pomocą "ambush" i to z flanki lub tyłu). W miarę możliwości korzystaj ze zdobytego na Rosjanach sprzętu (działa p-panc 76,2 mm, no i T-34 oraz KW).

Rosjanie

•Na początku jedyne, czym możesz zapewnić sobie sukces, są Twe czołgi średnie (T-34) i ciężkie (KW). Zatem najpierw wyeliminuj potencjalne stanowiska oporu (działka p-panc i czołgi), a potem spokojnie wdeptuj wroga gąsienicami w grunt. Czasem jeden jedyny T-34 czy KW wystarczy, by całkowicie zniszczyć siły wroga! Gdy jednak Niemcy wprowadzą na stan nowe czołgi, to sytuacja robi się mniej miła. W tym momencie radzę po prostu (ulubiona rosyjska taktyka tamtych czasów) koncentrować masę czołgów na jednym miejscu i uderzać na zasadzie "kupą, mości panowie". Wprawdzie owocuje to sporymi stratami... ale nic lepszego nie da się wymyślić.

Ps. Dane zawarte w ramkach to moje subiektywne opinie, a nie dane z instrukcji gry! Ponadto należy pamiętać o upływie czasu. Taki np. T-34/41 w roku 1941 był czołgiem wręcz genialnym, a w 1943 już przestarzałym... Zatem opisując ich charakterystyki, uśredniałem je na okres całej wojny.

Mac Abra

Przykładowe niemieckie maszyny

Rzesza

Legenda
- ! - znakomity
- +++ - bardzo dobry
- ++ - średni
- \+ - z braku laku

Rodzaj	Zwalczanie czołgów	Zwalczanie piechoty
Marder	+	++
Hetzer	++	++
Hetzerflammen	+	!
Jagdpanther	!	+++
JagdPanzer IV	+++	+++
Jagdtiger	!	!
Konigstiger	!	!
Pz-III	+	++
Pz IVc	+	++
Pz-IVg	++	++
Panther	!	!
Stug III	+	++
Stug IV	++	++
Stug H42	+	!
Tiger	!	!
Działo 88 mm	!	!

Przykładowe rosyjskie maszyny

ZSRR

- ! - znakomity
- +++ - bardzo dobry
- ++ - średni
- \+ - z braku laku

Rodzaj	Czołgi	Piechota
Sherman	+	+++
SU100	!	!
SU122	+	!
SU152	+	!
SU76	++	++
SU85	+++	+++
T-26c	++	+
T-34 '41	+	!
T-34 '43	++	++
T-60	+	+
T-70	++	+
T34-'43 (85mm)	+++	+++
BT-5	+	++
BT-7m	+	+
Joseph Stalin III	!	!

Poradnik "HACKERA"

Ostatnio wymęczyłem Was mocno sporą dawką dość trudnych teoretycznych rozważań o heksach itp. Dlatego w tym numerze proponuję chwilowo zwolnić tempo. Odpuścimy sobie bajty, bity, offsety... no - PRAWIE odpuścimy. Pomówimy dziś bowiem o rzeczach, które mogą czyhać na dokonującego poprawek w grach. O niektórych wspomniałem przy wcześniejszych lekcjach, o innych (np. ujemnej kasie) pogadamy za czas jakiś. Dziś zaś omówię rozmaite proste pułapki, na które możecie się "nadziać" podczas modyfikacji stanów gry.

Szczególnie tyczy się to ludzi grzebiących w save'ach gier RPG. Z jednej strony są one bardzo wdzięcznym polem do "mieszania" w stanach gry (z uwagi na mnóstwo rozmaitych współczynników dla każdej postaci), ale uważajcie - to dość grząski teren! Jak wspomniałem, czyhają tam na początkujących pewne pułapki, które skutecznie mogą zniechęcić niejednego grzebacza. Żeby było śmieszniej, to w większości są to pułapki pozorne, tzn. programista wcale ich nie planował, a taki zielony "hacker" klnie jego perfidię i dochodzi do wniosku, że lepiej dać sobie spokój z tą zabawą. A wszystko dlatego, że heksy przysłoniły mu oczy i nie potrafi już logicznie rozumować. Panowie - to, że umiecie przeliczać cyferki na heksy i zamieniać miejscami bajty, nie oznacza, że możecie przestawić swój mózg na jałowe obroty! Wprost przeciwnie! Tu trzeba CAŁY czas myśleć i mieć oczy szeroko otwarte, inaczej nigdy daleko nie zajdziecie.

Oto typowy przykład pozornej pułapki. Np. mimo zmodyfikowania jakiejś wartości (powiedzmy ilości mana), komputer twardo obstaje przy wartości, jaka była pierwotnie (tzn. po uruchomieniu save gość jak miał, tak ma tę samą ilość mana, a edycja pliku pokazuje, że wpisana przez nas wartość została zastąpiona przez tę, która była przed naszą ingerencją). Odrzućmy tu perfidię programisty, który te same wartości ukrył w kilku miejscach save (na dodatek je szyfrując, by nie można ich było wykryć w tak prosty jak opisuję sposób) i po modyfikacji komputer, porównując nasz stan z "fabrycznymi" ustawieniami, odrzuca go jako przekłamanie i "naprawia" to.

Sprawa może być (i zwykle jest) dużo prostsza - np. ilość mana może być powiązana z innym parametrem (np. mana = ilość punktów doświadczenia/100, lub mana = poziom doświadczenia * 10 - coś podobnego jest np. w HM&M 2). Po uruchomieniu gry komputer sprawdza wartość kluczowego parametru i odświeża zawartość podrzędnych (tj. związanych z nim) rejestrów. Dzięki temu wszelkie poprawki są bezcelowe, bo i tak zostaną zastąpione prawidłowymi wartościami. Naturalnie tylko do momentu, gdy... zmienimy wartość tego właśnie kluczowego parametru. Dlatego zachęcam do eksperymentów i nie radzę przejmować się kolejnymi klęskami; bo, jak śpiewał Jerzy Stuhr (wiele lat temu), "nie ma takiej rury, której nie można odetkać".

Inną pułapką są tzw. "klapki na oczach". Włamywacz widzi tylko to, co chce osiągnąć i wpisuje jakąś wartość, nie zwracając uwagi na powiązania wartości danego parametru z innymi czynnikami w grze. Tu typowym przykładem jest stara, ale jara kosmiczna handlówka, czyli Fragile Allegiance. Początkujący "hacker" w łatwy sposób może niemal dowolnie zwiększyć ilość wydobytych minerałów w magazynach kolonii. Tyle tylko, że gra się wkrótce zawiesza.... "Poprawiacz" zapomniał bowiem zmodyfikować przy okazji pojemność... magazynów i przy pierwszej próbie przeniesienia 65 000 ton rudy z magazynu (o pojemności kilkuset ton....) do fabryk czy transportowca, gra mówi "bye bye", ponieważ nijak nie może pogodzić faktu zgromadzenia kilkuset tysięcy ton minerałów w 600-tonowym pomieszczeniu...

Wniosek:

Czasem jednak natraficie na rzeczywiste zabezpieczenia save'ów gry przed ingerencjami rozmaitych "mieszaczy". Większość bardziej wyrafinowanych zabezpieczeń jest raczej nie do ominięcia przez ludzi, którzy nie są programistami. Ale na szczęście najczęściej autorzy gier, jeśli już zabezpieczają save, to stosują bardzo proste metody. Widać wychodząc z założenia, że ekspert rozwali nawet najbardziej skomplikowane zabezpieczenia, a amatorzy i tak wyłożą się na najprostszym tricku, więc po co się wysilać na jakieś wyrafinowane metody?

Bardzo popularną metodą jest stosowanie tzw. sumy kontrolnej. Save wygląda na niczym niezabezpieczone, wszystkie wartości jak na dłoni, ale wystarczy najdrobniejsza modyfikacja jakiejkolwiek wartości w jego obrębie, by komputer przestał go akceptować, informując - przy próbie wczytania - np. o uszkodzeniu pliku, przekłamaniu itp. Jak komputer rozpoznaje, że coś tam kombinowaliśmy? Ano - sprawdza sumę kontrolną. A CO TO JEST, U DIABŁA!!! - zaryczał zapewne niejeden wkurzony już z lekka czytelnik. Otóż, mówiąc łopatologicznie: suma kontrolna jest to suma WSZYSTKICH wartości heksadecymalnych występujących w save. Komputer zlicza tę wartość, sumując kolejne wartości w komórkach, w momencie gdy zgrywamy grę i zapisuje tę wartość gdzieś w save. A przed wczytaniem pliku komputer znów zlicza aktualną sumę wartości bajtów i porównuje ją z wcześniej zapisaną. Sumy się zgadzają - save jest wczytane. Nie zgadzają się - klops. Często zresztą ten zabieg nie jest skierowany przeciwko "hackerom", a rzeczywiście ma służyć wykluczeniu ewentualnych przekłamań w samym pliku save.

Mniejsza zresztą o przyczyny, dla których programista zastosował ten trick - ważne, jak to ominąć. Wbrew pozorom sprawa nie jest aż tak skomplikowana. Tyle tylko, że musimy mieć program, który umożliwia zliczanie sumy kontrolnej danego pliku. Istnieje całe mnóstwo programów sharewareowych, które to czynią, a każdy, kto ma choćby jakie takie pojęcie o programowaniu (choćby w Basicu) bez większych problemów stworzy sobie taką procedurkę. Teraz więc robimy tak:

1. Zliczamy sumę kontrolną save.
2. Odnajdujemy w save taką wartość.
3. Edytujemy save.
4. Zliczamy nową sumę kontrolną.
5. Wpisujemy wartość nowej sumy w miejsce starej.
6. Uruchamiamy grę i puchniemy z dumy, jacy to mądrzy jesteśmy. ;-))))

A jeśli nie mamy żadnego takiego programu... Możemy wtedy zaryzykować inne zagranie: suma kontrolna znajduje się zwykle na samym końcu save'a (ale nie jest to reguła). Trzeba ją zidentyfikować "na nosa". A potem co? Np. poprawiliśmy sobie stan kasy z 01 2F na FF AF. Więc w kalkulatorze odejmujemy od $ AFFF wartość $ 2F01. Następnie uzyskany wynik dodajemy do wartości sumy kontrolnej i uzyskaną liczbę wpisujemy zamiast starej wartości. Nie gwarantuję, że to skuteczna metoda (jej słabością jest konieczność zlokalizowania "na oko" sumy kontrolnej), ale tonący brzytwy się chwyta...

Hymmm, widzę, że zostało nam jeszcze trochę miejsca... OK, porozmawiajmy więc o adresach. Czyich? Komórek (tj. kolejnych bajtów) w save. Adresy są jak ich PESELE czy numery telefoniczne - umożliwiają ich identyfikację. Jeśli edytowaliście save pod jakimkolwiek edytorem do tego przeznaczonym, widzieliście już zapewne coś takiego:

```
1A 00 00 00 34 56 78 90 00 A2 12 34 9A F4 77 AD
7B 40 03 00 C4 26 38 00 00 42 A2 04 1A E4 E7 0E
00 01 10 45 73 62 84 00 30 32 32 54 0A 42 67 D3
```

Co oznaczają te zera (8) na początku? Oczywiście jest to adres pierwszej komórki w pierwszej linii - czyli tej, gdzie widzimy 1A. OK. Zatem jaki adres będzie miała następna komórka? Otóż 00000001. A ponieważ pisanie takiej ilości zer jest męczące - możemy śmiało je wszystkie skreślić i powiedzieć, że jest ona umiejscowiona pod adresem (zwanym też offsetem) 01. Następna komórka to oczywiście 02 itd. Przy czym pamiętamy, że tutaj nadal obowiązuje system heksadecymalny, czyli ostatnia komórka w rzędzie ma adres 0F, przedostatnia - 0E itd.

A co z adresami komórek drugiej linii? To samo, dokładnie to samo, tyle tylko, że zaczynamy rachunek od 10. Stąd pierwsza komórka drugiej linii ma adres 10, druga - 11, ostatnia - 1F. Czujecie, o co chodzi?

To teraz popatrzcie, po co się tego uczycie. Jeśli ktoś powie, że np. kasa mieści się pod adresem 141E, to co robimy? Możemy naturalnie użyć opcji GOTO (o ile nasz edytor ją posiada) i skoczyć prosto pod ten adres. A możemy też odnaleźć linię 00001410 i znaleźć - którą komórkę w rzędzie? Skoro mamy tam E na końcu, to oczywiste jest, że... 15-tą. Ktoś się żachnie, że $0E = 14, więc czemu szukamy PIĘTNASTEJ komórki w linii? Otóż zapomnieliście, że $0E równa się wprawdzie 14, ale przecież na początku mamy zero, tj. pierwsza komórka ma zerowy adres. Stąd komórki w linii liczymy nie jako 1-2-3... itd., a 0-1-2-3). Prawda, że to oczywiste (gdy już to wiemy :)).

A teraz to już naprawdę koniec...

Draco

Ps. Tradycyjnie już wyjaśniam, że temat "suma kontrolna" nie został wyczerpany ani nawet szczegółowiej omówiony. Ale jak już parę razy pisałem - to nie lekcja informatyki, ja nie jestem od teorii, a od praktyki, stąd pozwalam sobie na karygodne uproszczenia, łopatologię itd. Mam Was nauczyć grzebania w grach, stąd podaję tylko takie informacje i tylko w takim stopniu, by możliwie przystępnie wyjaśnić omawiany aktualnie temat. Zatem wszystkich fachowców, informatyków itp. proszę o wyrozumiałość, a dociekliwi mogą się dalej dokształcać we własnym zakresie.

Ps 2. Naturalnie nadal apeluję, abyście nadsyłali własne poprawki do gier.

Magic Trainer

Cześć kursanty! Oto już ostatnia część kursu obsługi Magic Trainer Creatora (jak mniemam). Dziś w końcu zrobimy sobie własnego trainera do gry. Ponieważ zakładam, że pilnie czytaliście dwa poprzednie odcinki kursu, tudzież moje Poradniki Hackera, i nie muszę tłumaczyć wszystkiego od początku, to od razu przechodzimy do rzeczy.



Jak zrobić trainera do gry?

1. Po odnalezieniu poszukiwanej wartości, odpowiadającej np. ilości żyć w grze, w oknie Adresses Found (cyfra 1 na rysunku nr 1) klikamy na ww. adres dwa razy.

2. Pojawi się w oknie Adresses (okno nr 2). Nieco poniżej, w okienku VALUE, wpisujemy wartość, która ma zostać wpisana w daną komórkę. NIE NACISKAĆ WRITE!

3. Teraz te wartości przenosimy ręcznie (można i nie ręcznie, ale nie wiem czemu czasem wtedy następowały przekłamania, tj. czasem zmieniała się wartość, która miała zostać wpisana w daną komórkę... dlatego radzę jednak po prostu to "przeklepać" manualnie) do okna VALUES TO WRITE IN MEMORY, a mówiąc ściślej - do okienek poniżej dużego przycisku FREEZE (patrz okno nr 3 na rysunku u góry).

4. Teraz zależy, czy robimy ogólny trainer na wszystko (ileś tam rzeczy w jednym i naraz) czy na jeden element gry. Lepiej wybrać to drugie, tj. zrobić trainer "rozbity" na poszczególne elementy, które chcemy "ulepszyć" (np. siłę, amunicję, ilość żyć, czas). Dzięki temu czasem będziemy mogli sobie cheatować wszystko, czasem zaś tylko wybrany element, np. amunicję.

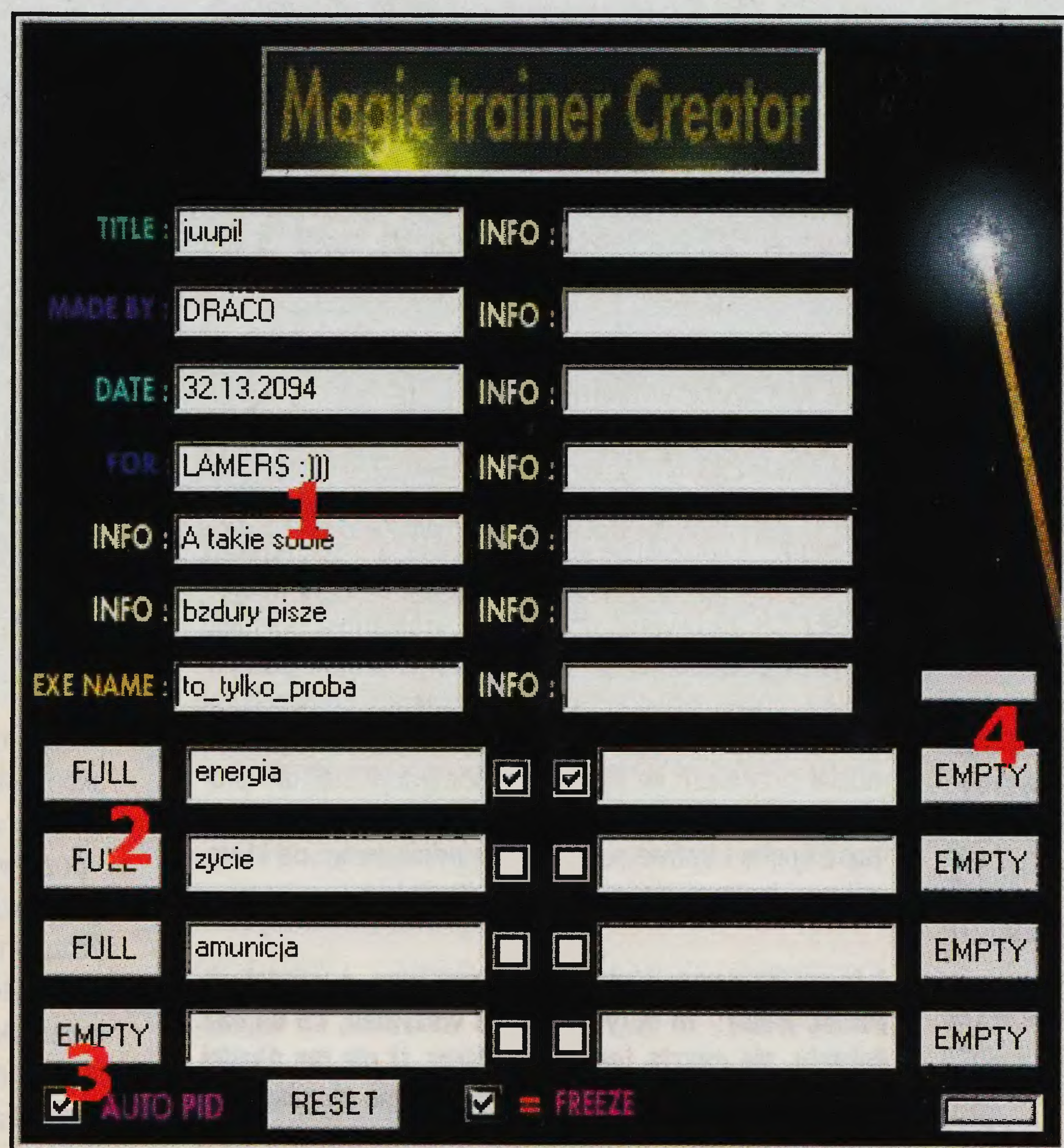
Powiedzmy, że teraz cheatujemy sobie ilość żyć. Zatem po wpisaniu ww. wartości naciskamy guzik ADD (patrz okno nr 4; ADD jest w rzędzie tych niewielkich przycisków po prawej). Dzięki temu adres i wartość, która będzie weń wpisana, pojawi się w centrum tego okna.

5. Teraz klikamy na SAVE (jest niedaleko ADD) i zgrywamy ww. parametr pod dowolną nazwą. Proponuję (by potem łatwiej się było połapać), aby nazywał się tak, jak to, co sobą reprezentuje (nową ilość żyć), tj. nazwiemy go ZYCIE. Znajdziecie ten plik w katalogu z Magic Trainer Creatorem jako ZYCIE.gtc. Jeśli robimy często takie zagrania, to lepiej zakładać sobie osobne katalogi na rozmaite gry, bo potem o pomyłkę nietrudno...

6. Teraz czyścimy to okno opcją DELETE (podobnie jak i wcześniej, jest on w tym samym rzędzie przycisków, co ADD i SAVE). To samo (tj. czynności zawarte w punktach 1-5) powtarzamy dla innych elementów gry, które cheatujemy, tworząc kolejne pliki ***.GTC (energia.gtc, amunicja.gtc) wedle własnej woli.

7. OK, mamy już wszystko. Co dalej? Klikamy teraz na przycisk TRAINER MAKER (trzeci od prawej w oknie MONITOR, dokładnie tam, gdzie jest cyfra 5 na rysunku). W ogóle jeśli macie problemy z odnalezieniem jakiegoś przycisku, to kliknijcie na RMB, a będziecie mieli help, tj. po najechaniu kursorem na dowolny przycisk pojawi się jego nazwa.

8. Pojawi się takie spore okno (widzisz je nad tym zdaniem). Te górne podłużne okienka to pola informacyjne (oznaczone na rysunku cyfrą 1); trzeba je wypełnić (a już KONIECZNIE te po lewej stronie, gdyż dopóki tego nie zrobimy, to program nie będzie chciał tworzyć trainera). Czym - a wedle woli. :) Najważniejsze jest to na dole (na dole pól informacyjnych, a nie okna programu), tam gdzie jest napisane EXE NAME. A ważne dlatego, że taką właśnie nazwę (którą tam wpiszecie) będzie miał nasz trainer.



9. Poniżej okien informacyjnych są gadżety z napisem EMPTY (oznaczone cyfrą 2). Klikamy na dowolny z nich - pojawią się nasze pliki *.GTC. Wybieramy jeden z nich i klikamy nań - zostanie wczytany, a gadżet zmieni nazwę na FULL. Proponuję w okienko obok niego wpisać to, co dany plik cheatuje (ZYCIE, ENERGIA itp.), gdyż ułatwi to nam znacznie korzystanie z trainera. Podobnie postępujemy z kolejnymi plikami GTC, aż wczytamy wszystkie, których potrzebujemy (naturalnie każdy w osobne pole EMPTY!). Przy każdym z nich zaznaczamy okienko FREEZE (oczywiście tylko wtedy, jeśli chcemy, by raz wpisana wartość nie ulegała nigdy zmianie; w innym wypadku konieczne będzie co jakiś czas ponowne cheatowanie tej wartości za pomocą trainera - tu już wedle woli, sami wybierzcie, co dla Was lepsze).

10. Teraz klikamy na takie malutkie okienko w lewym dolnym rogu okna, o nazwie AUTO PID. (Poniżej gadżetów EPMTY/FULL - oznaczone cyfrą 3.) I nie pytajcie, po co - po prostu posłuchajcie mnie i kliknijcie na nie, stawiając w nim "ptaszka". Inaczej będą problemy z trainerem.

11. Teraz musimy tylko kliknąć na przycisk GENERATE (to ten wąski przycisk przy najniższym prawym oknie informacyjnym, oznaczony cyfrą 4). Jeśli nie popełniliśmy żadnego błędu, to automatycznie zostanie wygenerowany trainer, a wy obejrzycie triumfalny komunikat OPERATION DONE! Jest to plik o rozmiarach blisko 400 Kb. Znajdziecie go w katalogu z MTC, pod nazwą... no taką, jaką nadaliście mu w polu EXE NAME. Prawda, że proste?

12 I to zasadniczo p r a w i e wszystko... Bo jeszcze tylko parę słów o obsłudze trainera. Najlepiej go umieścić w katalogu z grą. Uruchamiamy go. Co widzimy? Otóż to, co wcześniej zrobiliśmy, :-) tj. ileś tam okien o rozmaitych nazwach. Przy każdym z nich jest dodatkowe okno z napisem NONE. W tymże właśnie oknie przyporządkowujemy klawisz funkcyjny dla danej funkcji trainera. Mówiąc po ludzku: wybieramy klawisz, którego naciśnięcie uruchomi cheatowanie danej funkcji czy parametru gry. Np. ja ustaliłem, że cheatuję energię klawiszem F1. Naturalnie musicie pamiętać, by wybrany klawisz nie kolidował z klawiszologią gry (tj. jeśli w grze klawisz F1 ma już jakąś funkcję - np. odinstalowanie gry :) - to lepiej wybrać sobie jakiś inny, a nie wykorzystywany w grze klawisz, czyż nie?). To samo robimy dla kolejnych funkcji trainera. Teraz wystarczy w czasie gry użyć tych klawiszy, by znacznie ułatwić sobie życie...



...A jeśli mimo wszystko trainer nie działa?! Wykluczmy tu zdarzenie, że schrzaniliśmy coś przy tworzeniu trainera. Tj. taka możliwość jak najbardziej istnieje, ale nie będziemy jej rozpatrywać. :) Natomiast niektóre gry po prostu są trochę grymaśnie i wymagają, by NAJPIERW odpalić je, a dopiero POTEM trainer. Tu zasadniczo nie ma problemu - zwijamy grę na ramkę (Alt-Tab), uruchamiamy trainer, wracamy do gry.

A co, jeśli mimo wszystko, gdy naciskamy podczas gry na zdefiniowany wcześniej klawisz, nic się nie dzieje? No to spróbujcie tak: zwijamy grę na ramkę, uruchamiamy trainer, definiujemy klawisz, naciskamy zdefiniowany klawisz, i wracamy do gry. Miejmy nadzieję, że to w końcu pomogło!

I tym optymistycznym akcentem kończę mój mini-kurs obsługi Magic Trainer Creatora. Opisałem tu tylko niedużą część możliwości tego znakomitego programu. Polecam więc dociekliwym samodzielne rozgryzanie jego dodatkowych opcji!

Draco

Ps. Możecie nadsyłać stworzone przez Was (i przetestowane!!!) trainery do rozmaitych gier (piszcie, do jakiej są gry! pliz!). Będą one umieszczone na CDkach CD-Action. A jeśli ktoś "obcyka" jakieś dodatkowe funkcje MTC i chce się nami nimi podzielić... to na co czekacie! Napiszcie, nagrajcie na dyskietkę i ślijcie na nasz adres. Za przyjęte do druku teksty płacimy honoraria autorskie!

Budka Suflera

Niestety, jak sami widzicie, dwóch stron nie udało się w tym numerze utrzymać. Jest to głównie sprawka ukochanego składu, który przekonał Naczelnego, że on nie będzie się bawił w jakieś dzielenie Poradnika Hackera i Magic Trainera na dwie części - muszą być one umieszczone na przylegających do siebie stronach i basta. A na trzy strony dla nas zabrakło niestety trochę materiału... Ale co się odwlecze, to nie uciecze, więc za miesiąc przygotujcie się na trzy razy większe od obecnego kontruderzenie!

Na początek wyjaśnienie sprawy najczęściej się w listach powtarzającej, a mianowicie numerów archiwalnych oraz prenumeraty. Niestety, w chwili obecnej to pierwsze jest dla nas fizycznie niewykonalne (resztkę archiwaliów wykupili osobnicy fatygujący się bezpośrednio do redakcji i błagający sekretariat niemalże na kolanach), ale bez obaw. Problem ten zostanie ostatecznie rozwiązany (o ile nie wyląduje NOL, rzeki nie wyleją, itp., itd.) w numerze majowym, kiedy to ukaże się Tipsomaniak, czyli kompaktowa wersja porad z Plusa i CD Action, połączona z patchami, tipsami, trainerami i wszystkim, co tylko jeszcze można sobie wyobrazić!
Natomiast prenumerata, choć w formie testowej, startuje już teraz: szczegóły znajdziecie w kwietniowym numerze CDA. Dlaczego tam? Ano jest to bowiem (na razie) transakcja wiązana, tzn. trzeba mieć albo już wykupioną prenumeratę CDA, albo też wykupić ją teraz, przynajmniej na trzy miesiące. W zamian jednak otrzymujecie CDA i Plusa w tym samym czasie i to za mniejszą kasę! Za Plusa i CDA płacicie bowiem tylko 14,33, czyli taniej, niż za samego CDA! Czyli Plus za 3,33 i to z dostawą do domu!!!
Drugą (a właściwie trzecią) poruszaną przez was sprawą jest otwarcie naszej strony w Internecie, które, jakby to powiedzieć, trochę się w czasie odsunęło. W dodatku przez parę dni widniała na niej śmieszna wiadomość, informująca o starcie "w przeszłości"... Obecnie, przynajmniej w czasie gdy piszę te słowa, strona wprawdzie nadal nie wystartowała (i nadal nie wiemy, kiedy to ostatecznie zrobi...), ale przynajmniej nie jest już taka śmieszna...
Trzecią jest brak niektórych polskich znaków w instrukcji do FX Fightera - mimo nie najlepszej sławy Czarnego Iwana tym razem nie była to jego wina. Gdzieś w Windowsie wysiadły wszystkie polskie znaki, a mimo późniejszego ręcznego ich poprawiania nie wszystkie wróciły na miejsce - co jest najlepszym dowodem na istnienie elektronicznej wersji chochlików drukarskich.

Teraz zaś pora na przejście do gier. Na początek kolej nasza (choć niezbyt się mamy, prawdę powiedziawszy, czym w tym numerze pochwalić...).

Mam na imię Robert, chciałbym prosić wydawców czasopisma "Action Plus" o ponowne wydanie pierwszej części solucji do gry "Commandos" oraz o pełniejszą solucję do gry "Sin".

Niestety, reprintów na razie nie będzie, ale w zamian już za miesiąc zaoferujemy coś znacznie lepszego. Natomiast odnośnie SINa - mimo najszczerszych chęci nie możemy jeszcze zamieścić pełnej do niego solucji, bo jedyna osoba w Redakcji, która się tego zadania podjęła, utknęła gdzieś pośrodku i na razie Grzesznika porzuciła... Z wielką chęcią natomiast wydrukowalibyśmy wasze własne prace na ten temat, więc jeśli ktoś się spręży, to swój tekst ujrzy może nawet w przyszłym numerze!

Skoro "Magic Trainer" wypalił, to zamieśćcie też DOS Navigatora. Opis do "Dungeon Keepera" też by się przydał.

Anonim (zasypujący Redakcję kartkami - przyszło ich tak z tuzin o podobnej treści!!!)

DOS Navigator, lub coś lepszego, znajdzie się na kompakcie CD Action już w najbliższej przyszłości, w każdym razie na pewno przed wakacjami - wszyscy zainteresowani dostaną zresztą cynk w Poradniku Hackera.

Natomiast opis Dungeon Keepera był, ale w CD Action - my zajmujemy się solucjo-poradnikami... Poza tym jest to już tytuł na tyle stary, że na solucję nie ma raczej co liczyć - chyba, że znajdzie się więcej chętnych, czyli listów podobnej treści! Jeśli natomiast chodzi o podpowiedzi, to jedne z najbardziej przydatnych zamieściliśmy w poprzednim odcinku Budki Suflera.

Kiedyś w "Action Plus" daliście solucję do Reah'a. Wszystko szło super, ale w drugim świecie (tam, gdzie jest dużo wody) w farbiarni są lustra. Trzeba je tak ustawić, aby światło trafiło do soczewki. Niestety, tylko to wiem i niestety wy nie napisaliście jak DOKŁADNIE ustawić te lustra! Proszę, POMÓŻCIE!

Cóż, prawdę powiedziawszy, to i Jaspin nie za bardzo pamięta, jak je ustawiła... Ale za to pamięta, jak się o prawidłowym ustawieniu dowiedziała. Otóż na kompaktach można sobie (przynajmniej w wersji, jaką my dostaliśmy do grania) pooglądać wszystkie filmiki, przeglądając je w Windowsie. Wystarczy tylko znaleźć ten wyświetlany normalnie PO rozwiązaniu tej zagadki - w jego trakcie przez parę chwil pojawia się prawidłowe ustawienie, które wystarczy już tylko "przekopiować" do gry, by widziany już filmik obejrzeć w sposób oficjalny.

Cześć, nazywam się Oskar Dziugieł i jestem fanatykiem piłki kopanej. Na początku 1998 roku kupiłem w firmie Optimus PC-ta P-200MMX, z którym mam bardzo wielki problem. Problem ten zaczął się w marcu, gdy pożyczyłem od kumpla grę FIFA98. Po zainstalowaniu uruchomiłem grę i tu zaczyna się mój problem. Po ustawieniu opcji i wybraniu drużyny klikam na rozpoczęcie meczu. Drużyny wchodzą na boiska i zaczyna się (u mnie kończy) mecz. Gwizdek sędziego, podanie i gra się zawiesza. Za każdym razem, gdy chciałem sobie pograć działo się to samo [...]. Zaraz po świętach kumpel pożyczył mi FIFA 99. Nic nie podejrzewając zainstalowałem grę. Po uruchomieniu obejrzałem intro, ustawiłem opcje i wybrałem drużynę (oczywiście Manchester UTD.) i czekam aż zacznie się mecz. Po wejściu drużyn słychać gwizdek sędziego rozpoczynający mecz. Podanie do Yorka i gra się zawiesza w identyczny sposób jak w FIFA 98! Próbowałem zagrać chyba ze sto razy i nic. Co mam obić?

Cóż, na odległość ciężko jakiekolwiek porady doradzać, ale w tym akurat wypadku nie jest aż tak źle - w końcu jesteś posiadaczem markowego komputera, a jego producent ma całkiem pokaźną sieć serwisową. Najlepiej więc po pierwsze sprawdzić grę u kumpla (bo jeżeli i tam nie chodzi, to pozostaje już tylko wymiana u sprzedawcy lub rozglądanie się za patchami) i jeżeli u niego wszystko jest OK zadzwonić do serwisu, dokładnie opisując swoje boje. Osobnicy po drugiej stronie drutów powinni sobie z problemem poradzić (wszak wiedzą, co twój komputer ma w środku), a w najgorszym wypadku będziesz musiał przywieźć im sprzęt, by pomęczyli się nad problemem na miejscu. A jeśli i to nie pomoże - cóż, wtedy masz pecha i trafiłeś na nieodpowiednią firmę, od której najlepiej trzymać się w przyszłości z daleka...

A teraz już pomoce przysłane przez was, a właściwie pomoc jedną - to oczywiście nie wszystko, co do nas dotarło, ale reszta (pod warunkiem, iż nie ma długiej brody) pójdzie w ramach kontruderzenia za miesiąc.

Fallout 2 - unlimited items

Czy chciałbyś, wierny fanie Fallout 2, dowiedzieć się w jaki sposób uzyskać teoretycznie nieograniczoną ilość:
- stimpaków
- amunicji
- i wszystkiego, co może znajdować się w inventory Twojego bohatera?
Jeśli tak, to przeczytaj do końca.

Wyobraź sobie sytuację:
Dochodzisz już do miasta, a tu nagle pojawia się "mała, wredna, czerwona błyskawica" i po niedługiej chwili pojawia się obraz spalonej popromiennym słońcem pustyni. Spoglądasz na komentarz wirtualnego narratora i ze strachem czytasz: "You encoutered army of centaurs, floters, large pack of aliens and some deadclaws". Zimny pot spływa po Twoich skroniach, palce drżą na myszy. Szybko myślisz, "walisz" w ikonę ze skrótem "INV". Patrzysz co masz, widzisz dwa JET'y, bierzesz obydwa, jeszcze szybko spoglądasz ile masz STIMPAK'ów i jakiejś amunicji o dobrym kalibrze. W jedną rękę ładujesz VINDICATOR MINIGUN, a w drugą PLASMA GRENADE. Wychodzisz z inventory i ruszasz się trzy hexy w kierunku najbliższej paskudy, która blokuje Tobie drogę do "CUDOWNEGO, CZERWONEGO POLA". Walka jest zacięta, padło już czterech z ośmiu. "Jest bardzo dobrze" - mówisz sam do siebie. A w tym momencie koniec STIMPAK'ów, walisz z guna jak tylko się da, aby się trochę rozluźniło. W tym momencie znowu "ściana". Koniec amunicji - to niemożliwe - RELOAD - clicknąłeś dwa, trzy, cztery razy. Po zaciekłej walce Twój bohater to trup, a Ty się denerwujesz, bo nie zapisałeś stanu gry.

Nie mów, że to niemożliwe - niejednokrotnie się sam z takimi rzeczami spotkałem.
Rób krok po kroku to co napisane jest poniżej, a nigdy Cię to nie spotka:
1. Zorientuj się, jak nazywa się plik miasta, w którym w danej chwili jesteś.
2. To, czego chciałbyś mieć więcej odłóż do najbliższej szafy, biurka lub skrzynki.
3. Teraz zapisz stan gry (przykładowo na slocie 1).
4. Następnie zabierz wszystko to co włożyłeś do szafy.
5. Ponownie zapisz stan gry (ale nie w tym samym slocie, np. slot 2).
6. Za pomocą ALT+TAB wejdź do znienawidzonego brrr... Windows'a.
7. Skopiuj pliki mapki (miasta, w którym się sejwowałeś) ze slotu 1 do 2.
8. Wróć do programu (czyt. gry) i wczytaj stan gry ze slotu 2
9. Teraz przeszukaj szafę, w której zostawiłeś sprzęt - surprise! on tam nadal jest!
10. Tę czynność można oczywiście powtarzać do znudzenia...

UWAGA: Zbyt agresywne stosowanie tej metody może spowodować zawieszenie się Win'a, stratę stanu gry lub zniknięcie samochodu.

Michał "okraj" Okrajek

Tym pozytywnym akcentem (szkoda, że nie można tak sobie save'ować w normalnym życiu...) kończymy obecny odcinek Budki, a ja serdecznie zapraszam wszystkich do odcinka następnego, który (co przypomnę już po raz trzeci), będzie dużo, dużo większy (w końcu wystarczy tylko włożyć listy z podpowiedziami do szafy, zapisać Redakcję, nieco pomieszać i materiałów mamy nawet na cały numer ;)).

Podpowiadacz de Sufler

Przypominamy, że można się z nami skontaktować także przy pomocy e-maila: **aplus@silver shark.com.pl** - poza wygodą jest to także sposób gwarantujący szybszą odpowiedź! Poza tym 1 marca powinna ruszyć nasza strona w Internecie: www.silvershark.com.pl/aplus, zawierająca między innymi adresy do piszących, zapowiedzi i tipsy!

platforma: PC

Tipsy



Alpha Centauri

W trakcie gry wciśnij CTRL+K by przejść do edytora mapy. Teraz wystarczy już tylko wcisnąć jedną z poniższych kombinacji:

SHIFT + F5 - zmiana daty
SHIFT + F1 - stworzenie nowej jednostki
SHIFT + F2 - wynalezienie nowej technologii
SHIFT + F4 - zmiana liczby kredytów energii
SHIFT + F9 - zmiana stosunków dyplomatycznych
Y - odkrycie całej mapy
SHIFT + F6 - pozbycie się przeciwnika
SHIFT + F3 - zamiana stron i zrestartowanie ekranu
SHIFT + F8 - obejrzenie wstawek filmowych
SHIFT + F7 - obejrzenie powtórki z rozrywek

Blood 2

W czasie gry naciśnij T, a później wpisz jeden z kodów poniżej:

Sprawy duchowe:

MPGOD - God mode
MPTAKEOFFSHOES - nieśmiertelność
MPCLIP - tryb obserwatora - przechodzenie przez ściany
MPHEALTHY - reperuje zdrówko
MPNICENURSE - 25 zdrówka gratis
MPREALLYNICENURSE - 300 zdrówka gratis
MPBEEFCAKE - zwiększa Power (większe Gore)
MPCARBONFIBER - podarunek z Willpower Powerup
MPHERKERMUR - podarunek z Triple Damage Powerup
MPWHEREAMI - wyświetla współrzędne
MPHIDEME - chowa współrzędne
MPKILLEMALL - zabija wszystkich wrogów na danym poziomie
MPSPEEDUP - zwiększa twoją prędkość (w granicach 1..5)
MPSTRONGER - zwiększa twoją siłę (w granicach 1..5)
MPCALEB - zmienia powłokę fizyczną postaci na Caleba
MPOPHELIA - zmienia powłokę fizyczną postaci na Ophelię
MPISHMAEL - zmienia powłokę fizyczną postaci na Ishmaela
MPGABBY - zmienia powłokę fizyczną postaci na Gabriellę

Aspekty materialne:

MPGOSHOPPING - wszystkie przedmioty
MPKFA - wszystkie bronie
MPBEANSOFCOOLNESS - też bronie, ale inaczej
MPAMMO - amunicja
MPBERETTA - dostajesz Berettę, jeśli chcesz dwie to wpisz to jesz cze raz
MPSUBMACHINEGUN - dostajesz pistolet maszynowy, jeśli chcesz dwa to wpisz to jeszcze raz
MPFLAREGUN - dostajesz Flareguna, jeśli chcesz dwa to wpisz to jeszcze raz
MPSHOTGUN - dostajesz obrzyna, jeśli chcesz dwa to wpisz to jesz cze raz
MPSNIPERRIFLE - dostajesz snajperkę
MPHOWITZER - dostajesz Howitzera
MPNAPALMCANNON - dostajesz Napalm Cannon
MPSINGULARITY - dostajesz Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE - dostajesz Assault Rifle
MPBUGBUSTER - dostajesz Bug buster
MPMINIGUN - dostajesz Minigun
MPLASERRIFLE - dostajesz Cobalco Laser Rifle
MPTESLACANNON - dostajesz Tesla Cannon
MPVOODOO - dostajesz Voodoo Doll
MPTHEORB - dostajesz The Orb
MPLIFELEECH - dostajesz Life Leech
MPWARD - dostajesz 25 pancerza
MPNEWCROWARD - dostajesz 100 pancerza

Cybermercs

Naciśnij Alt + F12. Pojawi się znak zapytania. Wpisz wtedy: wlrnwhdakf lub doomsday.

Powinieneś usłyszeć głos mówiący, że zaktywizowano cheaty. Teraz znów Alt + F12 i wpisz:

onekill - zabijasz wroga jednym strzałem (powtórne wpisanie - wyłączenie)
money### - kasa, gdzie ### to liczba z przedziału 1-999.
timer - włącza/wyłącza zegar
invunerable on? - włącza nieśmiertelność
int### - inteligencja postaci od 1 do 999
dex### - szybkość (zamiast ### liczba od 1 do 999)
hit### - odporność psychiczna od 1 do 999
str### - siła od 1 do 999
A, jeszcze jedno - tipsy działają tylko w single player misjach!

Eat This

Kody do wpisania w trakcie gry:

ETALIEN - Grasz jako Obcy
ETBOOM - bum...
ETCAT - biedny zwiewający kotek...
ETDRONE - kulka-pomagajka
ETFLY - latanie + przechodzenie przez ściany
ETGOD - God mode
ETMAPS - menu z dodatkowymi mapami
ETPULL - rzut kotkiem do góry
ETRAIN - grasz podczas ulewy
ETRESTART - restartuje level
ETSCAN - mapa
ETSTUFF - wszystkie przedmioty
ETWIN - kończysz dany level i skaczesz na następny

Falcon 4.0

Użyj kombinacji klawiszy w trakcie gry
CONTROL + X - full broni
SHIFT - T - zmiana pory doby

Iznogoud

Kody do leveli:
CORROD
FISHER
GOGONO
EXTERN
XFILES
GOTERR
SPECTR
PICNIC
POILUS
FEDODO

Cheaty - naciśnij klawisze:
Y, D, F9 - dostęp do leveli
X, J, T - dodatkowe życie
F3, F5, F9 - dodatkowe 500 sekund czasu

Muzzle Velocity

Wpisz:
money (w inventory screen) - dostaniesz 5000 kasy (stosować do woli)
moon - (gdy jesteś w TPP na HUD map) - widać pociski wroga
design (przed rozpoczęciem misji) - edycja plutonu

Oddworld: Abe's Exoddus

Cheaty działają tylko w Windows. W menu głównym:

Niespodzianka - wciśnij Shift i naciskaj: DOWN, RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, UP.
Wszystkie filmy - wciśnij Shift i naciskaj: UP, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, DOWN.

Railroad Tycoon 2

Naciśnij TAB, a później wpisz dowolne z haseł podanych poniżej:

"BigfootGold" - kończysz poziom ze złotym medalem
"BigfootSilver" - kończysz poziom ze srebrnym medalem.
"BigfootBronze" - kończysz poziom z brązowym medalem.
"Bigfoot" - kończysz poziom ze złotym medalem, ale mniej wpisujesz.
"BoBo" - kończysz poziom, ale jako przegrany.
"King of the hill" - dostajesz $100000 na swoje osobiste konto.
"Cattle futures" - dostajesz jeden milionik zielonych.
"Powerball" - firma dostaje 100 milionów zielonych.
"Slush fund" - tym razem tylko jeden milion.
"Let me in" - wpuszczają ciebie na wszystkie terytoria.
"Speed Racer" - dwukrotne zwiększenie prędkości pociągów.
"AMD103" - zamiana, kosztem profitów, wszystkich lokomotyw w AMD-103.
"Show me the trains" - masz dostęp do wszystkich lokomotyw.
"Viagra" - powiększa rozmiar miast.
"Overtime" - podwojenie liczby dostępnych na stacjach towarów.
"Casey Jones" - robi coś...

Rainbow Six

Aby użyć cheatów, wywołaj podczas gry okno "Chat", wciskając klawisz z apostrofem, a następnie wpisz kod.

teamgod - drużynowy tryb god, żołnierze we wszystkich drużynach są absolutnie nietykalni.

avatargod - singlowy tryb god, tylko żołnierz, którego kontroluje gracz jest nietykalny.

stumpy - tryb "stumpy" zmienia wygląd postaci w grze.

clodhopper - powiększa stopy i dłonie wszystkim postaciom w grze.

bignoggin - zawsze popularny tryb wielkiej głowy.

meganoggin - dla tych, którym wydaje się, że duże głowy są nadal zbyt małe, przygotowano mega-wielkie głowy.

5fingerdiscount - zaopatruje w świeżą amunicję.

nobrainer - włącza lub wyłącza AI (sztuczną inteligencję) w grze. Nie możesz przechodzić przed drzwi, wchodzić po schodach lub drabinach, gdy ten kod jest aktywny.

silentbutdeadly - dojście do tego co robi ten kod zostawiam wam samym. Po jego wpisaniu pochodźcie trochę, to załapiecie w czym dowcip.

turnpunchkick - zmienia wygląd wszystkich postaci z trójwymiarowego na dwuwymiarowy. Co ciekawe, gra wcale nie chodzi szybciej. ;)

1-900 - powoduje, że wszystkie postaci zaczynają ciężko oddychać - dziwne, ale zabawne.

explore - włącza lub wyłącza wyświetlanie celów misji...

Redguard

Wciśnij F12, by pojawiła się konsola, a później wpisz:
Item add, #.....
wstawiając zamiast kropek numer z listy poniżej:

(1) = ???
(2) = gold.
(3) = stoneskin potion.
(4) = health potion.
(5) = ring of invisibility.
(6) = Vola's Ring
(7) = sabre.
(8) = rusty key.
(9) = gold key.
(10) = silver key.
(11) = amulet.
(12) = soul gem.
(13) = soul sword.
(14) = crowbar.
(15) = peg rune.
(16) = peg rune 2.
(17) = peg rune 3.
(18) = ???
(19) = orc's blood.
(20) = orc's blood with ...
(21) = spider's milk.
(22) = spider's milk with ...
(23) = ectoplasm.
(24) = ectoplasm with ...
(25) = Hist sap.
(26) = Hist sap with ...
(27) = Dwarven lore book.
(28) = Dwarven gear.
(29) = glass vial.
(30) = glass vial filled with elixer.
(31) = iron weight.
(32) = bucket.
(33) = bucket full of water.
(34) = gauntlet rune.
(35) = Elven Artifact book.
(36) = ???
(37) = Redguard Heroes book.
(38) = Hammerfell book on Flora.
(39) = map from Makio.
(40) = leather pouch of gold.
(41) = Crendel's stolen map.
(42) = silver boat.
(43) = shovel.
(44) = aloe.
(45) = torch.
(46) = monocle eyepiece.
(47) = flag.
(48) = silver locket.
(49) = league insignia parch ment.
(50) = Joto's Jail map.
(51) = Flask of Lillandril.
(52) = Hundings Tailsman.
(53) = Izsara's Journal.
(54) = feather.
(55) = Kithral's journal. The dead monk.
(56) = Folks Firmament book.
(57) = Izara's journal locked.
(58) = star stone.
(59) = key to warehouse.
(60) = key Izara's house.
(61) = spell.
(62) = ???
(63) = ???
(64) = glass bottle empty.
(65) = glass bottle with water.
(66) = glass bottle mixed with water and aloe.
(67) = strength potion.
(68) = bandage.
(69) = bandage with blood.
(70) = sabre.
(71) = sabre.
(72) = sabre.
(73) = sabre.
(74) = bone key.

Starcraft (także Brood War)

W trakcie gry naciśnij Enter i wpisz dowolny z kodów poniżej:

power overwhelming - God mode
operation cwal - zwiększa prędkość rozbudowy oraz produkcji jednostek
the gathering - nieskończona energia
noglues - komputer nie może korzystać z energii
game over man - przegrywasz!
staying alive - kontynuujesz misję nawet po jej zakończeniu
show me the money - dostajesz po 10,000 kryształów i gazu
there is no cow level - kończysz misję
whats mine is mine - dostajesz 500 kryształów
breathe deep - dostajesz 500 jednostek gazu
something for nothing - dostajesz wszystkie upgrade'y
black sheep wall - odsłania całą mapę
medieval man - darmowe upgrade'y dla jednostek
modify the phase variance - możesz wszystko budować
war aint what it used to be - wyłącza fog of war
food for thought - możesz wybudować więcej jednostek niż ustawa przewiduje
ophelia - skok na dowolną misję (po Enterze wpisuje się jej numer)

Thief: The Dark Project

Uwaga!!! Tipsy działają tylko w wersji 1.33 - trzeba więc wcześniej skorzystać z najnowszego patcha!!!

Zakończenie misji - wystarczy nacisnąć klawisze CTRL, ALT, SHIFT i End

Tajemnicza dotacja - w pliku "dark.cfg" wystarczy w nowej linii napisać "cash_bonus", oczywiście bez cudzysłowów, a zaraz za tym liczbę brzęczących monet, dostępnych podczas doboru ekwipunku

Start od środka - aby pierwszą misją było coś innego niż Lord Bafford's Manor, wystarczy w pliku "dark.cfg" dodać linię "starting_mission", a za nią wpisać numer misji, od której chcemy rozpocząć grę po New Game

Sekretna sala treningowa do koszykówki - wybierz trening na najwyższym poziomie. Wykonuj wszystkie polecenia aż dojdziesz do dziedzińca (courtyard). Gdy rozpoczniesz walkę ze strażnikiem uderz go kilka razy, aż zacznie uciekać. Teraz szybko weź klucz, który pojawił się na stole i biegnij za strażnikiem. Gdy dojdziesz do końca znajdziesz drzwi. Wystarczy teraz użyć klucza i możesz pograć do kosza.